

秘线特报:PS2翻新光头充斥水货市场,玩家须炼火眼金睛!!

2004
8

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



独家赠送 合金装备双重大礼

爆热攻略

血脉总力特辑

鬼武者3

剧情攻略·全面研究·隐藏秘技

电击收藏

实况挑战编辑部,大象无端受折磨,七天催生实况高手

WE魔鬼训练营

金城武和让·雷诺如何演绎鬼武者3
开场CG制作秘闻,开发人员神秘访谈
第一时间畅快公开

爆裂独走!

三月初天全大作 攻略到底不错过
交手魅力彻底检验&真夜路无双

机动战士高达G世纪SEED

影之心2/COOL GIRL/战国无双

【影之心2】完全小说攻略连载开始,跌宕起伏泪人剧情独家释放

银河战士 零点任务 100%道具取得透析

逆转裁判3/口袋妖怪 火红·叶绿

超好评至强研究自然连载中……最强BOSS攻略连载上

科普园地 DC大作莎木汉化版全接触/共游神游戏/编辑实操共游盒

无双报道
满载

数码恶魔传说2天诛红/龙珠 舞空斗剧

三位一体价
杂志+光盘+赠品

9.8元



PlayStation 2

命运之轮再次转动。在众人的期待中,「影之心」的续篇终于登场。「审判之环」、「融合」等系统再次进化,赶快来体验正统RPG的魅力吧!

PlayStation 2



普通版(双碟装)
零售价: 9800日元



限定DX套装
零售价: 9800日元

特典内容



●影像DVD (弘田佳孝&光田康典 其它乐曲影像节选/ 出演声优访谈/ 片尾曲影像节选/ 最新CM集及其它)

●圣十字架●特制审判之环图案的杯垫

※实物可能与上图略有差异



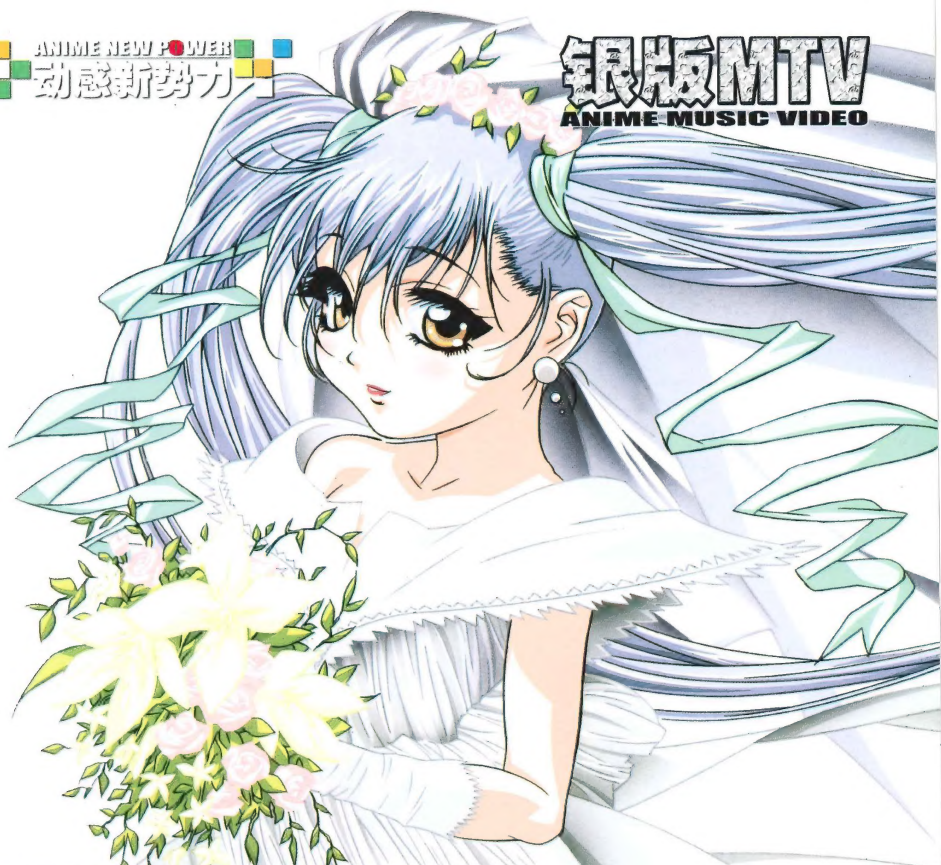
Shadow Hearts II
SHADOW HEARTS. II



ARUZE GROUP
Global Entertainment

ANIME NEW POWER
动感新势力

银版MTV
ANIME MUSIC VIDEO



最具收藏价值的动画MTV/CD

十四首精选动画MTV完全版收录

ANIME NEW POWER
动感新势力
银版动画MTV

■《动感新势力-银版MTV》■VCD+CD(对应MTV曲目)■附中文对照歌词■全14曲
收录/Get over (『棋魂』片头曲MV)/Hemisphere半球 (『翼神传说』片头曲MV)/
Key to my heart (『宿愿传说2』主题歌MV)/Dearest (『机动战舰抚子』主题歌MV)/
Meteor (『高达SEED』插曲PV)/月之圣 (『TRUN A高达』MV)/My will (『大夜叉』
片尾曲MV)/Realize (『高达SEED』片头曲PV)/Secret in my heart (『名侦探柯南』
片尾曲MV)/Waiting for an Eternal Sky (『Sky Gunner』主题歌MV)/STRENGTH
(『次子龙』OVA主题歌MV)/Through the Years and Far Away (『蓝之声』主题歌MV)/
Try to wish (『我的女神』主题歌MV)/VOICES (『MACROSS PLUS』主题歌MV)

3月15日上市

售价:9.80元



邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资全免

庆祝收藏哆啦A梦再版
赠送精美机器猫百宝袋
三月十二日全国发行 定价:22元

GAME SOFTWARE
电子游戏软件 增刊

收藏哆啦A梦

讲收藏的书
再赠收藏品!

◆可以裝下你心愛的日子

也可以放入三口随声听

◆装手机更是没问题

两边绳子轻拉即可收拢

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

邮发代号: 82-648 统一刊号: CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第8期 总第131期 电子游戏软件杂志社版权所有, 翻印必究

零售价 **9.8元**

你的正义，真的正确吗？

一九一五年，正值第一次世界大战期间。

在这动荡不安的时代，有一群年轻人贯彻着自己的正义。

可是……这种正义是否真的正确？

生存在这个混乱世界中人们的幸福又在哪里？

失去了爱人的恶魔，再次走向战场。

坚信自己的正义，寻求幸福。





电软六人季记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊附带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



风林

●从编辑部的书堆中划出几本老书，内容还是说当年任天堂应战SONY的，正好这段时间坐地铁的时候找不到稀释时间的方法，争取用一周时间读完。

●最近屡受打击，木头的头发成了众矢之的……虽然木头不上锁吧，但咱毕竟不是专业主持，在电击里帮忙搅和搅和罢了……大家别太认真把我……

●还是喜欢《盗火线》啊……

●昭和三十年代在日本有三种东西被称为“三神器”，这三样东西是什么？大家竞猜，猜中者奖励全体编辑签名的杂志一本哦！

●又开始犯懒了……这个季节就是这样。

●在此特别感谢沈阳刘宇光读者的支持，那幅签名图我超级喜欢！



踩火象

■上期结束后，得空拜访了一家PS2行货代理商。张闻强没几句就认出自真——原来对面是个与杂志结交十年的老友了，现在得空也会做做杂志，看看“电击”。随后两边便相言甚欢，话题也海阔天空。2个多小时的“红齿白牙”后，却发现除了私交外，杂志什么实惠都没谈。索尼的谨慎和盗版的爱滋，羁绊着代理商们的脚步。我难免感到一丝压抑——行货来了，但好日子还远着呢！惟庆幸一事一十年积累的人脉已开始涌动，电视游戏的未来，最靠得住的，还是我们自己人——索尼，也不例外。

■电击精彩么？这是今年问自己最多的一个问题。合刊那期找到点自信的答案，但很快又没了，因为一直没发现有更好的创意，能超过那期的“N-gage与电影（手机）”。这期似乎又找到点，不知你赞同何？

■合刊那期有人出力没过好，事后我火某在MSN上被数落了一个够。只因“03年度盘点”转稿中，漏掉了特约作者Hanyes的名字。在此我火某边扇耳光边打字，向亲爱的Hanyes隆重道歉。



宇部

●终于有空儿去了趟新街口，买到了DVD版的陶吉吉香港演唱会。其实很早就已经喜欢这位国语P&B天王的音乐了，但是一直也没太多时间仔细品味过，这回总算如愿以偿。现场演唱最能体现歌手的水平，整个现场david的音准实在出色，榜样！

●在本届奥斯卡上大出风头的指环王3，本周五就能在北京的影院看到了，有些影院还有3D连放的举措，为的是让观众沉迷过过瘾。不过我还是踏实点儿吧，毕竟有过看通有的经历……



PERFECT

●北京时间3月1日(美国时间2月28日)，第76届奥斯卡颁奖典礼在洛杉矶柯达剧院隆重举行。(指环王3：王者归来)史无前例的赢得了11项提名中的所有11项奥斯卡大奖！看来“王者归来”的标题在评选活动上同样适用！其实作为观众，自己也要感谢“指环王”，除了电影给人的巨大震撼以外，它还成了我们茶余饭后的谈资，当然自己了解托尔金，了解魔戒原著也全拜其所赐。

●而当指环王的风光无限相比，沃卓斯基兄弟的黑客帝国却颗粒无收。或许是因为影片结尾“龙族”式的决斗方式过于天马行空了吧。想想去年11月在电影院里看首映的激动心情，自己也恨为黑客“惋惜啊”。

●看完了奥斯卡的颁奖典礼，难免会感叹游戏产业仍然气未馁……不过无论如何，游戏和电影都为人们原本平淡的生活带来了惊喜和寄托，或许这就足够了……



龙哥

■开通了GPRS后，经过几天不懈的努力，我的诺基亚3300终于达成100张图片、100个铃声和50个游戏！无限得意中！

■这期的“记事BOOK”将一改往日的新闻评论，变成编辑们的日常琐事小记。希望大家能够支持这个小栏目！

■前些天见到了一位仁兄，竟然用7寸黑白电视玩PS2！当然不是因为爱好特殊，因为他是大一学生，而学校的宿舍里竟然没有电视，于是只好就这么忍了。看来他的确是真正的“游戏量便玩家”。

■我的女朋友最近迷上了“泡泡龙”，非要拿我的手机当她的“备用游戏机”，结果才下午6点手机就没电了！结果不过过瘾，因为她没能打破我5480分的记录。

■最近我一直在感冒！没吃药，硬扛！结果省下的药钱全买了手纸！大家要注意春季保健啊！



飞月

■更正启示：本人名叫飞月，不是飞越！虽然飞月的确可以飞越无限，但名字还是不能乱叫的。由于我在大嘴鹿栏目中的一时疏忽所以造成了大家的误会，现在正式向大家致歉。希望以后各位不要再再用写有“飞越叔”的信件来惩罚我了，5555……

■《X档案：反抗与顺从》即将登场的消息着实让飞月兴奋了一把。要知道我可是《X档案》的超级FANS啊，不仅收齐了全套的DVD，电影版更是看得入迷。从目前放出的消息上看，该作应该会忠实再现电视原作的精髓，让玩家重新体味X档案原汁原味的感觉。期待中！

■比起《X档案》其实我还有几部更喜欢的科幻剧集，那就是《劫持》和《星际迷航》。真希望以后能够多多引进这种经典的剧集，即将上映的《星河舰队2》和《异形大战铁血战士》就更是不容错过啦！





本期封面: 影之心2

GAME INDEX

PS2	
数码恶魔传说.....	12
勇者斗恶龙.....	14
侦探神宫寺三郎KIND BLUE.....	16
樱坂消防队.....	20
天诛 红.....	23
战国无双.....	30
鬼武者3.....	54
影之心2.....	65
SD高达G世纪SEED.....	68
COOL GIRL.....	72
杀戳地牢.....	117
OT赛车4.....	117
异度传说重生: 善恶的彼岸.....	117
被囚禁的EVA.....	118
血腥左轮.....	119
战神.....	119
GC	
塞尔达传说 四支剑.....	16
超级机器.....	116
XBOX	
忍者外传.....	116
超脱地牢.....	117
HTMAN3 契约.....	118
SUOKEI.....	118
ADVENT RISING.....	119
LA PUCELLE 战略.....	119
高色.....	119
GBA	
龙珠Z 舞空斗剧.....	22
逆转裁判3.....	34
口袋妖怪 火红/叶绿.....	36
银河战士 零点任务.....	74
SONIC ADVANCE 3.....	119
IQE	
塞尔达传说 时光之笛.....	90

半月刊 每月1日/15日出版
 主办单位: 中国科协工程学会联合会
 社长: 叶家林
 编辑出版: 《电子游戏软件》杂志社
 执行主编: 杨柯来、杨帆
 地址: 北京安外郎局75信箱
 邮编: 100011
 编辑部电话: (010) 64472187
 E-MAIL: ygsm@public.bta.net.cn
 邮购部电话: (010) 64472177
 广告部: 佟晨、武小姐
 联系电话: (010) 64472920
 (010) 64472180
 E-MAIL: ygsm@public.bta.net.cn
 印刷: 北京新华印刷厂
 订阅: 全国各地邮局
 刊号: CN11-3505/TP
 ISSN 1006-5032
 邮发代号: 82-648
 广告经营许可证: 京西工商广字0055号
 定价: 9.8元

电子游戏软件

VOL.131
2004/8

次世代传媒
GAME.CN

偶然,或者必然,从“口袋妖怪”的巨大成功看任天堂的杰出创意.....4

在火红/叶绿破百之际紧急展开话题研究! 各项口袋妖怪数据权威出炉!

PS2翻新光头泛滥,电软提醒玩家警惕.....9

水货市场秩序混乱! 业内人士戳穿奸商光头“调包”术! PS2玩家必读!

鬼武者3.....54

剧情攻略+系统研究+隐藏秘技, PS2重量大作一期完整攻略!

影之心2.....65

跌宕起伏泪人独家释放, 完全小说攻略连载始动!

SD高达G世纪SEED.....68

热血混战物语再次降临! 知名撰稿人打造第一时间急速攻略!

COOL GIRL.....72

霸屏萌妹游戏版!? 动作小品单主角流畅过关攻略!

银河战士 零点任务.....74

最终回100%道具取得方法一举公开! 超详细图片解析!

足球学堂: WE7 国际版.....94

游戏方程式: FF生父坂口博信人物记.....96

数码恶魔传说.....12

勇者斗恶龙5.....14

塞尔达传说 四支剑+.....16

侦探神宫寺三郎KIND BLUE.....18

樱坂消防队.....20

龙珠Z 舞空斗剧.....22

天诛 红.....23

战国无双.....30

逆转裁判3.....34

口袋妖怪 火红/叶绿.....36

GBASP音控器无线收发器.....38

其它栏目

编辑手札.....	2
游戏新闻眼.....	4
中国电玩榜.....	10
编辑点评.....	27
购机百问GC篇.....	40
游戏的黄金 20世纪怀旧长廊.....	42
RPG幻想事典.....	43
闯关族的家.....	48
秘技天地.....	88
神奇IO堂.....	90
漫画欣赏.....	98
大墙画廊.....	99
日文地狱.....	104
三栖人.....	105
GAME WEB远征团.....	106
女性游戏花园.....	107
闲扯游戏BAR.....	108
新作发表表.....	112
龙哥热线.....	114
游戏新作情报.....	116
记事BOX.....	120

无双报道

游戏研究

科普园地

GAME NEWS 游戏新闻眼

卷首特辑

偶然,或者必然,从“口袋妖怪”的成功探寻任天堂的杰出创意!

在火红/叶绿销量破百以后,红/蓝宝石全球销量也达到五百万套!妖怪软件名副其实!

口袋妖怪成了日本游戏杂志《Fami通》最近一期的主角。

其实对于这本喜欢标榜自己排行榜的杂志来说, Pocket Monster 几乎可以说一直都是无法替换的主角:最畅销的游戏是它,让任天堂处处逢生的也是它。这些小精灵外貌小巧可爱,可当它们吸起玩家口袋里钞票的时候,可一点也不留情。

来自Fami通的资料显示,口袋妖怪在日本获得的成功是空前的:蓝宝石和红宝石的销量已突破500万套,而1月29日才发售的火红、叶绿,两周内便冲破了百万大关。



1 上图右侧的年轻人就是口袋妖怪系列的缔造者田尻智。

说它们是妖怪真是没错。

口袋妖怪究竟有何等魔力,能够如此持久不衰?这个问题曾经让很多人都感到疑惑。惟一可以确定的,是这种魅力肯定同语言无关,因为哪怕是目不识丁的中华少年,也有不少捧着一部GBA陶醉在精灵们的世界里。“游戏的乐趣是超越一切隔阂的”,这句不知谁说的名言在这里得到了最完美的体现。

事实上你也很难把游戏的流行与动画片的推广作用联系在一起。因为动画片在日本的播出远在游戏发售之后,当然,它们之间的相互作用是不能忽视的,但是看看其它动画改编游戏的命运,就知道电视的力量尚不足以烘托出这样一个超人气作品。

惟一的解释,就是这款游戏本身。而也正是因为这个游戏完美地体现了任天堂所一贯推崇的“游戏性”和“可玩性”主导概念,并且在N64与NGC时代多次拯救任氏于危难之中,才使得任天堂更加坚信自己对游戏



【口袋妖怪 火红/叶绿】发售两周后销量达到124万套!

的理念即便是在快餐满街的今天,也仍然不为过时。

我没有做翻译家或者文抄公的习惯,堆砌史料也并非本人的强项,我只想说说我所知道的口袋妖怪。

Pocket Monster原来并非任天堂的作品,它的出身地叫Game Freak,是一家名不见经传的小公司。我能够知道这个名字也与妖怪的魅力无关,而是因为好奇,从游戏公司的朋友那里借了一本培训教材来看,才得以窥探个中缘由。

这本教材让我记住了它的作者,同时也是Game Freak的CEO、Pocket Monster的主脑:田尻智。

(这个名字难免让人产生歧义。日本人的姓名有其自己的习惯,有时未免容易成为国人口中的笑料。但

——口袋独特的“收集”本质决定其在手掌机上流行的必然性。它不仅在游戏领域受到全世界小朋友的热爱,由其引出的电影、动画、甚至大型活动也创造了惊人的记录。



让人很不明白的是我们中的许多人都喜欢用那些无关紧要的东西来麻痹自己的精神,却从来没有习惯去研究和学习别人真正长处。中国游戏和日本游戏的区别也大抵如此)

田尻智的灵感并不是天生的,而是来源于生活。即便是在中国,我们中的许多人都有小时候收集香烟牌子、火花或者邮票并且有互相交换的经历,收集和交换是人类最基本的习惯与乐趣之一,但在Pokemon之前却没人想到将其游戏化。而任天堂也正是看到了这一点所带来的无穷潜力,才下决心注资Game Freak,并且把Pokemon作为一个重点作品来扶植。

可以这么说,Pokemon的设计理念,与GB系列主机特性那种天衣无缝的配合,是导致游戏后来发现

口袋妖怪带动硬件销量急剧上升

下图为1988年10月以来GB系列硬件的月销售量。通过图表我们能看出,每当“口袋妖怪”新作发售之后,硬件销售数量便会大幅增加。“红宝石/蓝宝石”发售伊始的2002年12月里,该现象尤其明显。虽说年末本身也是销售旺季,但是硬件销量大幅超出2001年12月达到100万台以上的新记录也令人惊叹。“口袋妖怪”杀手级软件的威力由此可见一斑。(下表为1988年以后的数据统计,来自日本《周刊FAMI通》)



般飞涨的主要原因。正如田尻智当初设想的那样，口袋妖怪最大的趣味在于互相交流之后产生怪物的随机性，而在这方面，我们可以清晰地看出网络游戏的一切特点。

都说网游在日本不流行，但是却很少有人注意到，口袋妖怪正是一个最成功的实体化了的Online Game，它正如网游一样，通过交换以及Rare Item的收集和获取，让玩家彻底上瘾而不能自拔。

日本玩家出高价购买Pokemon的珍稀怪物，不正与我们在网游中常见的以现金换装备的作法同出一辙么？

田尻智不得不让人佩服的一点，是他远在网游成型之前就已经想到了这些，而这便是所谓“革命性”的创意，便是任天堂一直奉行的游

戏立足之本，而口袋妖怪如此成功，要说服任氏改弦更张，也几乎是不可能的。

任天堂的这个理念究竟能否在当今世界中坚持下去，主要还是取决于它离发现下一个革命性的创意还有多远，以及当前这个创意还能支撑多久。这个世界还是需要有人如任天堂那样真正注重细节，搞点名堂出来的，虽然对于很多公司来说，靠冷饭维持生命已经成为了一种习惯。

配合GBA无线网卡的新版本Pokemon火红、叶绿正在海的那边火热热卖，而未来的掌机如PSP也已把WiFi作为了标准配置。从这个角度上说，任天堂所顽固坚持的东西，有时还真的不坏。

文/特约撰稿人 王俊生

“口袋妖怪”在游戏以外的领域同样创造着令人羡慕的记录！

相关动画、电影人气持续高涨，刷新纪录！

97年4月1日，电视动画“口袋妖怪”在电视台东京系列16局和地方局6局开始播放。

动画第3话创下18.6%的高收视率纪录，大受好评。2002年11月21日《红宝石·蓝宝石》发售同时，全新系列《口袋妖怪 ADVANCE GENERATION》开始播放。截至



1 口袋电影的成功超出了人们的想象。

2003年9月，该电视动画系列已经在全世界88个国家播放过。

电影作品第一弹《剧场版口袋妖怪 超梦逆袭》和《皮卡秋的季节》1998年7月18日公映。此后，每年推出一款电影新作。2003年7月19日上映的最新作《剧场版口袋妖怪 七夜的许愿星 吉拉奇》预售券附赠梦幻口袋妖怪“吉拉奇”的资料交换券，由此作为吸引，到2003年12月末，该电影已创下了45亿日元票房收入、430万人观看的记录，大大超出前作《口袋妖怪剧场版 水都守护神》。在日本上映的电影系列累计观看人次高达2704万之多。

- 电视动画在88个国家播放
- 电影系列累计观看人次2704万

以卡片游戏为首的商品在全球掀起热潮

说到“口袋妖怪”，就不得不提及仅在日本国内就超过4000种的相关商品。其中，口袋妖怪卡片游戏在全世界掀起狂潮，累计销售数量130亿张以上。在2003年1月发售的全新系列“口袋妖怪卡片游戏 ADV”同样人气高涨，1年时间销量逾2亿枚。不仅是卡片游戏，CD、DVD、书籍、玩偶、服装等各种相关产品也一应俱全。在东京、纽约等五大城市中相继开设了“口袋妖怪”商品专卖店。2003



1 口袋妖怪卡片游戏全球热销。

- 口袋卡片游戏全球销售130亿枚
- 主题商品全日本有4000种以上

口袋妖怪历代作品销售记录

游戏名称	机种	发售日	累计销量
口袋妖怪 红/绿	GB	1996年2月27日	1007万7166套
口袋妖怪 蓝	GB	1996年10月15日	
口袋妖怪 皮卡秋	GB	1998年9月12日	
口袋妖怪 金/银	GB	1999年11月21日	796万8193套
口袋妖怪 水晶版	GB	2000年12月14日	
口袋妖怪 红宝石/蓝宝石	GBA	2002年11月21日	500万7561套
口袋妖怪 火红/叶绿	GBA	2004年1月29日	124万1963套
口袋妖怪竞技场	N64	1998年8月1日	109万4763套
口袋妖怪竞技场2	N64	1999年4月30日	71万765套
口袋妖怪竞技场 金银	N64	2000年12月14日	78万17套
口袋妖怪竞技场	NGC	2003年11月21日	59万2185套
口袋妖怪弹珠台	GB	1999年4月14日	79万6693套
口袋妖怪弹珠台 红宝石/蓝宝石	GBA	2003年8月1日	35万9701套
口袋妖怪卡片GB	GB	1998年12月18日	93万1610套
你好！皮卡秋	N64	1998年12月12日	74万4870套
口袋妖怪快闪	N64	1999年3月21日	49万8155套

众所周知，“口袋妖怪”不是单纯的游戏品牌。其相关动画、电影、卡片游戏、大型活动也接连创下了惊人的记录。那么接下来介绍的便是“口袋妖怪”在游戏以外其他市场的动向。这些天文数字足以让人感受到“口袋妖怪”的无穷魅力。（以下数据译自日本《周刊FAMI通》）

各种规模的活动层出不穷！

自从2002年开始，日本的各主要城市每到暑假的时候便会举办名为“口袋妖怪节”的活动。2002年大约10万人出席，2003年更是达到了空前的45万人。在“口袋妖怪节”以及“次世代电玩大会”等活动中取得珍贵的妖怪和道具也是系列的魅力之一。除了发放《口袋妖怪 红·绿》中登场的幻之宝“超梦”、《金·银》中的塞勒比、《红宝石·蓝宝石》里的吉拉奇，还会进行“梦幻船票”的派发活动。当时会场上都排起了人山人海的购票长龙。最后“梦幻船票”发放了约80万张，“吉拉奇”发放了约148万个。

除此以外还有JR东日本公司



1 口袋节的参与人数竟然超过了游戏展！

自97年便举行的“口袋妖怪部歌收集比赛”（短短1天内有30万人参加）、附赠口袋妖怪玩具的麦当劳儿童套餐等等，形形色色的聚会与活动令《口袋妖怪》成为了更加耀眼的明星。

- 口袋妖怪节2003有45万人参加
- 妖怪吉拉奇曾向148万人派发

《口袋妖怪》在全世界的市场规模

“口袋妖怪”不仅在游戏市场有所作为，在周边动画、电影、主题商品等各个领域同样掀起了热潮。汇集所有“口袋妖怪”商品的口袋妖怪中心象征着其已经成为一个品牌，并形成了广阔的市场。据统计，“口袋妖怪”的市场规模在日本已达1兆日元，海外更超过2兆日元（从口袋妖怪发表到2003年9月）。经济产业省对“口袋妖怪”的经济影响效果进行过两次估算，结果为2兆3000亿日元。由



1 口袋妖怪中心是爱好者的新据点。

- 日本累计市场规模1兆日元
- 海外累计市场规模2兆日元
- 经济影响效果2兆3000亿日元



铁骑大战发表超级天价周边 庞大座舱控制器不逊街机筐体

本刊日本专讯 与《铁骑大战》的昂贵机体相得益彰的是，M-S-Y和PROTO-TYPE两家公司分别在2月26日推出了两款对应游

戏的专用座舱筐体。这两款周边不仅拥有媲美街机筐体的巨大体积，其价格也远远超出普通玩家的承受限度。

■M-S-Y推出STEEL ARMOR

M-S-Y研制的STEEL ARMOR最初公开于去年E3大展。STEEL ARMOR长895~1700mm，宽570mm，高550mm，价格38000日元。筐体的主体控制板采用与《铁骑大战》一样的黑色，而靠背则采用橘红色。筐体前方的控制台可以移动，为玩家调节操作距离提供了方便。此外，这款筐体的构造极其坚固，对应震动系统。



↑ 驾驶铁骑的时候，玩家几乎是躺在筐体中的！



■PROTO-TYPE推出TYPE00与VT坦克头盔

TYPE00的首次露面是在2003年秋季电玩展，其后开发商又根据与会人士的意见进行了改良。TYPE00长1660~1910mm，宽900mm，高1350~1800mm，体积比STEEL ARMOR还要庞大许多，银色外观也非常前卫。TYPE00结构是模仿战斗机的弹射座椅设计的，当玩家进入筐体的时候，身体会被完全覆盖。“这种与世隔绝的设计会给玩家带来更多的投入感。”开发商如是说。

目前TYPE00的价格还没有确定，不过估计会在惊人的20万元以上！此外，PROTO-TYPE还将发售一种与TYPE00配套的VT坦克头盔。该头盔内置无线话筒，材质选用塑料和FPR，定价29800日元。



↑ 坦克头盔设有不同型号，可以适用于各种体型的玩家。



FF主题音乐会即将在美国召开 游戏以其他形式走入人们生活

本刊美国专讯 游戏厂商举办的主题音乐会在6月10日首次登陆美国，而即将创造这个历史瞬间的就是FF的缔造者SQUARE。根据S-E美国分部的消息，他们将于美国时间的6月10日（星期一）傍晚，在洛杉矶的沃尔特·迪斯尼大剧院召开FF音乐盛典的序幕。这场主题音

乐会的形式与日本方面的类似，整场音乐会的演奏曲目全部来自植松伸夫谱写的FF系列音乐，时长将近2个小时，由洛杉矶爱乐乐团和洛杉矶矶美大师乐团负责演奏，并配有一个32人的唱诗班。

FF御用音乐人植松伸夫曾多次在日本举办主题音乐会，他对此次的美国之行感到非常兴奋，并表示希望在音乐会现场见到更多的FF迷。

前段时间曾有数据指出，FFX-2在美国的销量已经接近70万套，而这次主题音乐会的举办则更加确凿地体现了最终幻想在美国的成功推广。同时，游戏主题音乐会的举办也标志着电子游戏正在走入人们生活的更多领域。



植松伸夫。

- 据未经证实的消息，世嘉有意与微软一起开发一个大型网络RPG游戏。该游戏预定明年年初在XBOX上推出，对应键盘和麦克风。
- Form Software日前证实：XB版《天诛参—回归之章》将于今年五月在日本发售，定价6800日元。该游戏是去年4月份发售的PS2版《天诛参》的强化移植版。除了包含力

丸、彩女、铁内3位原创角色外，还增加了田所勘兵卫、弓削滋之助、田所美冬等新人。

● 根据美国杂志EGM的消息，SQUARE-ENIX将在今年下半年于PS2上发售类似“魔物”的动作版FF7，主角为克劳德，故事背景则延续了DVD电影“少年归来”的情节。FF7于1997年在PS上发售，日



MD名作光明力量移植GBA 大作复出我国玩家反响强烈

本刊美国专讯 曾在我国拥有万千拥趸的MD游戏《光明力量：众神的遗产》将重新出现在GBA玩家面前，每一位为其魅力所蛊惑的玩家都将再一次回到那种激动人心的时刻。GBA版新作将更名为《光明力量：暗龙的复活》，据说负责移植工作的大部分员工都是原作的开发人员。与MD版原作相比，新作加入了重新制作的过场动画、3位新角色，以及一个被称为Unique Card System 战斗系统。

《光明力量：众神的遗产》由著



Anri: Who are you?

名制作人高桥兄弟开发，1992年3月在日本发售，1993年登陆北美，并最终创造了60万套的销量，为当初MD在美国的普及立下了赫赫战功。

在“光明力量”于北美两地获得双赢的同时，也有少量软件流入我国，不过由于奇货可居，就连盗版软件也被赚到了200元的天价，令许多当时没有经济能力的玩家叫苦不迭。因此，这次GBA复刻版的推出也给玩家带来了一个重温旧梦的美好机会。



↑ 这样的战斗系统至今仍被玩家奉为经典！

本销量327万套，全球销量突破600万套。

● TECMO最近公布了《忍者外传》在不同地区的发售时间，其中日本方面的发售日定在9月11日，年龄分级为“建议18岁以上”；美国方面的发售日定在9月2日，年龄分级为“建议17岁以上”；而其在我国台湾的发售日则被定在了3月5日，价

格为1390新台币。（本刊将在下期杂志中刊登该作攻略，敬请期待）

● 原定3月25日推出的限定版XBOX日前遭到了麻烦。有舆论抨击其同捆的带有17岁少女图案的等身抱枕，对于未成年玩家而言极不恰当。而微软也承认了这种形式有欠考虑，并表示会与TECMO协商重新考虑这款限定主机的赠品。



“鬼武者”已成强弩之末 3代首发疲软前景令人担忧

本刊日本专讯 近年来在PS2上红透半边天的明星——“鬼武者”已经显得力不从心。其第三代作品于2月26日在日本发售，截止2月29日，三天销量23.1万套，店头消化率只有49.9%，事先预期的抢购热潮并没有发生。

“鬼武者”系列由著名制作人稻船敬二领衔开发，第一作于2001年1月25日发售，首发便取得了50万套的销量，被许多玩家视为当时最

出色的PS2游戏；其后的第二作于2002年3月7日发售，二代在前作的人气基础上延续着令人瞩目的热销态势，并最终在日本突破了百万销量。

由于“生化危机”、“魔物”等游戏的逐渐没落，CAPCOM理所当然地对“鬼武者”寄托了更多的期望。然而，市场并不会以人们的意志为转移，《鬼武者3》最终没能延续前作动辄百万的大作风范，首发

23万套的销量不仅与人们的预期大相径庭，更与《战国无双》的完美开局形成了鲜明对比。

以往常的惯例看，一款游戏的首发销量通常会占到该游戏最终销量的1/2或1/3，也就是说，如果《鬼武者3》的首发销量是23万套的话，那么该游戏大约会在卖到60万套的时候止步不前，超越2代成绩的可能性几乎为零。

其实，无论是鬼武者还是生化危机，他们都已渐渐无法适应现代玩家和市场的口味，所以不管他们包装得多么精美，最终都难掩销

量滑落的事实。而这也非常客观地反映了日本游戏市场的现状，乏善可陈的游戏创意已经将越来越多的老牌厂商逼入了困境。



1 鬼武者系列制作人稻船敬二。相信3代的低迷销量将会把他脸上的笑容一扫而光。



黑客帝国完结篇梦断奥斯卡 育碧终止黑客在线版开发

本刊讯 第78届奥斯卡颁奖典礼上最失落的明星就是沃卓斯基兄弟的黑客帝国，耗资1.7亿美元拍摄完结篇《黑客帝国3》完全被《指环王3》的无限锋芒所掩盖，竟然没有摘得一项大奖。然而，令全世界黑客迷失望的消息还不只这些。育碧蒙特利尔分部日前宣布：他们将退出与华纳兄弟互动娱乐公司合作开发网络版《黑客帝国》(Matrix Online)的计划。至于其中的具体原因，据分析有两种可能：第一，“黑客帝国”的电影已经结束，而黑客的旋风也已



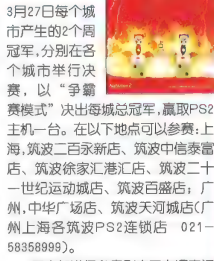
1 与史密斯纠缠不休的尼奥被将无虚真正的网络世界。

告一段落，相关游戏前景不好；第二，网络版《黑客帝国》制作难度较高，育碧与华纳在很多方面都有严重分歧，且开发进度极其缓慢。



比谁更正点！《XIGO最后的骰子》 试玩挑战赛即将开赛！！

本刊讯 3月6日到21日期间索尼(中国)将在上海、广州两地的指定门店举办《XIGO最后的骰子》试玩挑战赛。参赛者在填写相关资料后通过两人组合的形式进行比赛，如在游戏的“限时模式”中赢取500分，即可获得PlayStation2万元花一个，试玩次数不限，但只有其中的最高分会被记录在个人资料上，同时一旦成绩进入排行榜，门店会将此成绩记录在记忆卡中，每个门店每日的最高得分者可赢取PS2时尚手袋一套(大小红包)。根据各门店记忆卡的记录及收取的试玩者资料，每周每个城市中获得最高分的组合，可赢得PlayStation2中国上市限量版相架(五彩水晶符号)。3月22日到



3月27日每个城市产生的2个周冠军，分别在各个城市举行决赛，以“争霸赛模式”决出每城总冠军，赢取PS2主机一台。在以下地点可以参赛：上海，筑波二百零新店、筑波中信泰富店、筑波徐家汇港汇店、筑波二十一世纪运动城、筑波百盛店、广州，中华广场店、筑波天河城店(广州上海各筑波PS2连锁店 021-58358999)。

玩家如进行参赛别忘了在调查问卷上面注明：比赛信息来源于《电子游戏软件》，持《电软》在以上地点可以优先参加比赛。



提供GBA ROM下载被法院严惩 19岁少年被判罚款1亿元人民币

本刊日本专讯 虽然盗版问题是老生常谈，但是由于侵犯知识产权而被罚款1亿元人民币却是个惊人的消息。

据日本东京地方法院判决，一位年仅19岁的日本少年因侵犯任天堂公司的知识产权，将被处以罚款1亿日元(超过1亿元人民币)或服刑8个月至1年的严厉惩罚。

任天堂表示，这位网名为Winy的青少年自去年开始在互联网上非法提供GBA ROM下载，并在任天堂

的多处警告之后仍然执迷不悟，严重侵犯了任天堂的著作权，为此他们决定将其告上法庭。

其实很早就听台湾的同行说过，日本人对于知识产权的重视甚至超过了欧美国家，达到了近乎苛刻的程度，对于损害知识产权行为的惩罚更是相当严厉。反观我国，尽管相关制度的制定与执行还有待提高，但是随着游戏产业逐渐与国际接轨，国内一些提供GBA ROM下载的网站也应有所警惕。



开发商证实真人快打6今秋发售 PS2、XB版确定，NGC遭冷落

令玩家和业界褒贬不一的对战游戏“真人快打”，其第6代作品正在努力制作之中，并且预定在今年10月于PS2和XBOX上推出。

继前一段时间传出了“真人快打6”的开发画面之后，开发商MIDWAY向外界证实了“MK6”的部分情况。该游戏将采用3代的图像

引擎制作，增加了部分新人，人物与背景的移动会更加顺滑与流畅。

据称《真人快打6》在PS2、XB、GC上的销量分别是：1068206套、443484套和199881套。或许是因为前作在GC上的成绩并不理想，最新的第6代作品并没有发布GC版计划。



●对于PlayStation的专项研究将在今年10月作为研究生院的必修课出现在英国谢菲尔德的哈拉姆大学。尽管这种教学安排遭到了保守派的抨击，但是校方仍然坚信“培养游戏制作人才对于英国的未来至关重要”。

●SCe最近证实：PS2在日本以外的亚洲地区的出货量每年50~80

万台(包括韩国、中国、泰国、马来西亚和新加坡)，其中高峰销量大约为1万~1.5万台之间，高峰的时候可以达到2万台。

●原定于今春发售的XBOX网络游戏《真梦生活在续》将延期到今年秋天推出。

●在不久前闭幕的AOU街机展上，SEGA公布了其招牌动作游戏VF的

最新作品《VR战士4 最终修正版》(Virtual Fighter 4 Final Tuned)。据悉新作将包含以下特点：全部角色追加新技；强化道具与角色编辑系统；CUP角色AI大幅提升；完全继承前作战绩和道具；增加了全新评价系统。新作预定今年夏天推出街机版，是否有家用版计划目前还不清楚。



“任天堂DS不是次世代掌机!” 岩田聪惊人言论为DS定位

本刊日本专讯 最近,任天堂社长岩田聪在接受日本媒体时透露,“计划在2004年底发售的新掌机DS,将肯定具有类似蓝牙的短距离无线通信技术。”而这也是DS在1月21日发布以来任天堂第一次对外界传闻做出的官方回应。

事实上,早在DS发布以前,任天堂就曾向外界暗示,他们的“全新制品”将附带无线通信功能。通信对战一直是任天堂所大力倡导的,而且口袋妖怪的巨大成功也说明了该功能对于掌机的必要性。甚至有人认为,如果在GBA上复制推出



DS将成为岩田掌机印后的第一场战役。

的“火红/叶绿”没有同捆无线通信装置的话,则绝不会取得今天的百万销量。

然而更加值得人们关注的是,岩田聪在这次的发言中还特别强调:“DS不是一款次世代的手掌机,但绝对是一件特别独特的新产品”。对于这样的定位,业界并不感到惊奇。原因很简单,任天堂的技术力量没有优势,如果让其一味地与对手比拼技术实力的话,那它只会更早地败下阵来。相反,一两个独一无二的创意可能为DS的成功打下基础。

正如岩田聪在采访最后谈到的:“DS是一款设计十分大胆的互动娱乐产品,或许你在第一次见到它的时候会觉得很不可思议,但是只要你真正接触过她,你的观点就会改变。”相信在不远的3E大展上,DS必将以崭新的和令人吃惊的面目出现在世人面前!



PSP欧美上市时间推迟至2005年 业界猜测PSP软件研发遇到阻力

本刊综合消息 CNN记者Chris Morris最近向欧美软件商和经销商透露:原定于2004年底全球上市的本PSP主机有可能将推迟到2005年初登陆欧美。而与之相对应的消息是,索尼发表官方声明,承认了CNN说法。据SCEA高层表示:PSP在欧美地区发售日期确实有可能要推迟到2005年初,不过肯定会在2004财年内发售。至于延期原因,索尼表



示这样可以给开发商多一些时间打磨产品质量,从而为PSP首发准备更多、更精彩的游戏内容。

按照业界的惯例,2004财年是指出从2004年4月1日至2005年3月31日这12个月,而索尼所作出的“PSP一定会在本财年内发售”的承诺,其实就是指PSP在欧美的上市日期最近不会晚过2005年的3月31日。

早在前些时,就曾有传闻称PSP的软件策略“在精不在多”,更有入煞有其事地指出,索尼高层表示就算主机同时首发20款游戏也未必能争取到用户,相反1、2个精品才能真正吊起玩家胃口。而这一切似乎在暗示PSP的软件开发遇到了麻烦。不过上述言论的可信程度现在还有待考证,但愿只是杞人忧天。

●由TOMY制作的GBA游戏《火影忍者-NARUTO-最强忍者大集结2》将于4月29日发售,价格4800日元。

●来自互联网的消息称:CAPCOM将在今年E3展上发表包括“恐龙危机4”、“魔眼3”、“佣兵依依”、“生化新作”等一大批PS2游戏。不过上述消息还未得到该公司的官方证实。

●CAPCOM将进一步开拓自己的业务版图。该公司日前宣布将进军出版业,并计划在公司内部设置专职编辑及相关部门。CAPCOM预言,在2004年度出版事业部的营业额将达到20亿日元。

●SQUARE-ENIX宣布,他们将在3月1日开放NTT DoCoMo FOMA 900i系列专用游戏DQ、FF的下载,



三上真司发表生化4革命宣言 “人性化”丧尸冲破传统枷锁

本刊美国专讯 “生化危机4将表现人性化的恐怖!”美国游戏杂志GAMEINFORMER最近报道了三上真司对于新作的看法。

“在生化4发售后,我所听到许多玩家抱怨新作的变化不够大,而这也促使我们要在生化4中打破系列的传统。公司对4代抱有很高的期望,希望它能再次带给大家那种充满紧张感的恐怖。”游戏制作人三上真司如是说。

根据CAPCOM在美国“国际游戏协商会议”上发布的情报,4代中的敌人并不是百分之百的丧尸,他们拥有人类的特征,很聪明,懂得



三上真司被独占计划搞得狼狽不堪。



1 生化4中面目狰狞的巨大怪物。设计陷阱,为了抓住Leon会使用各种手段。由此可见,《生化危机4》在系统和世界观上都做出了大幅度的调整,这不仅标志着CAPCOM希望通过新创意拯救“生化危机”的决心,也是制作人三上真司重新为自己正名的宝贵机会。从这层意义上讲,生化4所谓的“人性化的恐怖”能否被玩家接受将是至关重要。无论对于CAPCOM还是三上真司,生化危机都不容再有闪失。



2004年东京游戏展细则公开 本刊收到大会组委会邀请函

本刊日本专讯 尽管现在距离秋天还有近半年时间,但是CESA已经迫不及待地公布了本年度“东京游戏展”(TGS)的具体信息。本次“东京游戏展”依然由CESA和日经BP合作主办,展出时间为9月24日~9月26日,地点设在东京幕张的国际展览馆(幕张MESSE)。与历届大展一样,展会第一天只对业内人士和媒体开放,25和26号则面向公众开放。入场券预售票价为1000日元,现场购票为1200日元。东京游戏展创立于1996年春,一年两届(春秋各一次),其后由于参展厂商和观众的不斷流失,在2002年改为一年一届,并开始与日经BP



1 日本CESA会长辻本宪三。合办。对于今天的TGS, CESA希望参观人数能够达到15万,参展厂商120家,出展摊位1500个。

日前,作为全国最大的游戏媒体——次世代传媒联盟已经收到了大展组委会的邀请函,届时本刊将派遣特约记者亲赴日本,为读者带来大展的最新情报,敬请各位期待。



三上真司在采访中透露,“手机版生化危机4”正在开发中。



PS2翻新光头充斥市场,电软提醒玩家警惕!

本刊京沪专讯 购买水货主机、使用盗版软件的弊端已经显露,据京沪两地的玩家反映,近来水货PS2光头的故障率极其之高,许多新主机的光头甚至在1个月内便出了问题。为了探寻其中的原因,本刊记者造访了一些小卖店的商家。

对于水货PS2主机光头故障频繁的原因,大部分小卖店的解释是:“PS2光头是比较‘娇气’的,如果经常读盗版游戏碟和DVD电影碟

的话,在一年内出现‘挑盘’现象也并不稀奇”。(所谓‘挑盘’就是指主机无法读取部分游戏碟)

但是就新主机的故障原因,商家大多都将回避态度。本刊记者利用私人关系才从某卖店的杨先生口中得到了有价值的情报。据杨先生透露:“目前大部分水货PS2主机的新光头都被旧光头所替换,原装新光头被卖家留下高价出售,而玩家则把装有旧光头的旧主机带回了家。”

由于光头“调包”现象频繁,因此主机故障率大幅提升。店家在更换光头业务大量增加的同时,“撒炸”、“宰客”现象也愈演愈烈。有些商家竟然把光头的价格减到了令人咋舌的五、六百元人民币;而且即便是如此高价的“原装”光头,其挑盘现象也非常严重。对此,杨先生向本刊记者透露了其中的内幕,他说:“几乎所有有更换的光头也是翻新的二手货——除非你与小卖店有很好的私人关系,

否则肯定被‘宰’!”

一台水货PS2主机的价格大约是1700元人民币,如果玩家不幸买到了翻新旧光头的话,不出半年时间还要再掏出几百大洋更换新光头,而换来的“新”光头也十有八九是二手货。

如此算来,一台1988元的行货主机似乎也不是太贵,起码消费者可以买一个“放心”,不至于被奸商“痛宰”还蒙在鼓里。



再经风雨,索尼旗舰折戟受挫 黯然退场,电玩专卖撤离京城

本刊讯 杀入中国大陆市场的索尼PS2可谓阻力重重。近日,北京的所有索尼PS2旗舰店均撤离了京城。3月5日,本刊记者就这一事件,专程前往原先设有PS2旗舰店的“旺市百利”商厦进行采访。

原先的旗舰店就设在商场入口的右侧,十分醒目。今天,当记者再次走进商场,看到这家业已经装饰一新的店面又变得零乱不堪,除了门上还留有没清理干净的PS2标志和原本的基本装修外,其余的一切已经让人全然联想不到这里之前的景象。

记者随即采访了“旺市百利”的商厦高级组长张健。据介绍,索尼在“旺市百利”店面仅租了一个月时间用于装修,之后便对商场物业宣称由于公司内部原因,中止



! “旺市百利”内索尼旗舰店原址。租借合同。因原先的店铺租期期为一年,因此索尼在交纳了一笔违约金后才匆匆地撤出了北京。

目前,上海和广州的索尼PS2旗舰店依旧正常营业。至于为何在北京方面有此变动,由于说法不一,记者也不敢妄加论断。只希望PS2在中国能够一路走好,让等待已久的中国玩家早日看到希望的阳光!



行货PS2广告即将落户中超赛场? 足协称统一招商产品包含游戏主机

本刊讯 在2月28日由中国足协召开的“中超商务会议”上,公布了19种“统一招商产品”,其中游戏机也位列其中。这19种“统一招商产品”包括:运动服装、啤酒、短信、汽车、照相机器材、音乐视频、互联网、计算机、乳制品、服装、航空公司、游戏机、农产品、饮料、家电、移动电话、轮胎、重型机械、计时装置等。这意味着,这19种产品只能由足协统一招商,其他俱乐部

部不得在冠名、胸前、服装背后、广告中出现这些商品的名称。

值得注意的是,游戏机是第一次出现在足协规定的招商商品名单中。可以预料,今年中超的赛场广告将出现游戏机的大幅广告。从欧洲联赛和中国的实际情况看,如无意外,应该是PS2吧!

相信索尼PS2的广告协议已与足协达成,不然足协名单中不会单独出现游戏机一项。



SNK Playmore公布两款“拳皇”新作 格斗之王回归旧主,玩家感叹世事变迁

本刊日本专讯 在最近举办的日本AOJ街机展上,SNK Playmore一口气公布了两款“拳皇”新作,其动作之快不由得令人惊叹。

《拳皇 MAXIMUM IMPACT》将成为系列第一款以多边形描绘的系列。目前SNK Playmore在其官方网站公布了游戏的Logo以及“最大限度的冲击”等广告语,并指出游戏会在今夏发售,对应主机PS2。

而与3D版拳皇相对应的则是一款传统的2D作品《拳皇NEOWAVE》。该游戏使用Sammy的ATOMISWAVE基板制作,采用传统的三对三组

队战方式,并有可能导入“傲狼传说”的跳战(Just Defence)系统。但是其入驻街机厅的时间现在还不清楚。

于1994年首次登场的“拳皇”系列见证了SNK从鼎盛走向衰败的历史过程。虽然今天发布的两款“拳皇”早已不见当年的大作风范,但是在事隔3年之后,玩家重新看到由SNK亲自开发的“拳皇”仍然令人欣慰。



1 PKIXIM前作全球销量轻松破百。



著名闪存厂商与微软缔结合约 XBOX系列主机有望取消硬盘

本刊讯 日前,M-Systems公司发表声明,他们已经与微软签署合约,为XBOX系列主机提供一套完整的闪存芯片解决方案。鉴于之前微软也曾流露出用闪存代替内置硬盘的想法,这次的合约也算是在意料之中。毕竟从目前的情况来

看,内置大容量硬盘的利用率并不高,反而为非法拷贝提供了方便,代之以小容量、高效率的闪存也就成了一种折中的方案。

对于这次合作,M-Systems和微软都相信会对双方的事业起到促进作用。

●苏州神游日前宣布,他们将在今年4、5月份把N64大作《耀西故事》搬上神游舞台。另有消息说,神游接下来还会推出完全汉化的《纸片马力欧》和《碧之野》。(《纸片马力欧》就是曾在N64上获得一致好评的《马里奥故事》)

●光荣原定3月4日推出的PS2游戏《红之海2》将延期至4月15日发

售。游戏以前作两年之后的世界为舞台,描述了Theophilus星系由于神秘生物Menez入侵而导致的生存危机。

●改编自斯皮尔·博格执导的惊悚电影《深海狂鲨》的PS2游戏《血腥水域:深海惊魂》于最近发表。该游戏预定今年年底上市。目前位于约克郡的开发小组Pineapple正在为

其寻找发行代理商。

●创意来自宫本茂家后院的9C游戏《PKIXIM 2》将于4月28日在日本发售。除了1代主角奥里马以外,他的兄弟路吉也将加盟。由于本作的发售日不断推迟,令许多玩家牢骚满腹。但是在任天堂却颇有自信,他们认为真正好玩的游戏会让玩家的怨言烟消云散。

中国电玩榜

本期公告:

1. 看来是回函卡改成需要信封封装了才能邮寄后大家觉得很不方便, 这几期电玩排行榜的统计票数持续下滑, 这样下去可不行啊! 为了改善这种状况, 我们会于近期完善网上投票系统, 大家马上就能在网上给电玩榜投票啦! 只需轻轻一点击, 万事OK!
2. 统计截止共收到有效选票312张。

责编/龙哥

2004年第8期 (统计时间2004年2月18日-3月4日)

1
上期

最终幻想10



机种: PS2
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票: 163

2
上期

最终幻想8



机种: PS
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票: 158

3
上期

黄金太阳



机种: GBA
类型: RPG
厂商: NINTENDO
其他: —

计票: 131

4
上期

世界足球·胜利十一人7



机种: PS2
类型: SPG
厂商: KONAMI
其他: —

计票: 127

5
上期

真·三国无双3



机种: PS2
类型: ACT
厂商: KOEI
其他: —

计票: 111

6
上期

最终幻想X-2

机种: PS2 类型: RPG
厂商: SQUARE 其他: —

90

7
上期

生化危机

机种: GC 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: —

87

8
上期

零·红蝶

机种: PS2 类型: AVG
厂商: TECMO 其他: —

78

9
上期

合金装备·索利德2

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

66

10
上期

口袋妖怪·红宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: —

42

11
上期

忍

机种: PS2 类型: ACT
厂商: SEGA 其他: —

40

12
上期

恶魔城·月下夜想曲

机种: PS 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

40

13
上期

口袋妖怪·蓝宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: —

38

14
上期

鬼武者2

机种: PS2 类型: ACT
厂商: CAPCOM 其他: —

38

15
上期

恶魔城·晓月圆舞曲

机种: GBA 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

35

16
上期

超级机器人大战D

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: —

33

17
上期

SD高达G世纪A

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANDAI 其他: —

32

18
上期

恶魔城·无罪的叹息

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —

32

19
上期

真三国无双3·猛将传

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KOEI 其他: —

31

20
上期

火炎纹章·烈火之剑

机种: GBA 类型: SLG
厂商: NINTENDO 其他: —

26



★本期排行榜上前20名游戏除了名次发生少许变动之外, 和上期基本都差不多。最终幻想8自98年发售距今已经快要6年了, 直到现在一直都还盘踞前三甲, 可见该作在国内FANS实在是相当的众多! 不过我个人以为, 作为一款游戏, FF8在系列里绝对不算最高。而在我国大受欢迎的“黄金太阳”的兄弟“黄金太阳2”却一直没能上榜, 虽然我也只玩过一代, 但其操作应该不会比前作差吧? 最近N多大作发售, 希望能在排行榜见到更多的新面孔!

日本家用机新作期待排行榜

1	最终幻想12	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:2004年夏	2698
2	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:未定	2449
3	战国无双	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2004年春	2327
4	勇者斗恶龙5 天空的新娘	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:2004年3月28日	1749
5	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	1320
6	鬼武者3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:2004年2月	1183
7	王国之心2	机种:PS2 类型:A・RPG	厂商:SQUARE・ENIX 发售日:未定	898
8	超级机器人大战MX	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANDAI 发售日:2004年3月	890
9	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	800
10	SD高达G世纪★	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANDAI 发售日:2004年1月	599



★看到最受期待的10款游戏中竟然有4款出自SQUARE・ENIX,大家也都可以切身体会到这个超级游戏厂商的恐怖实力了吧?尤其是FF12或是DQ8,其中任何一款游戏的发售都足以掀翻业界!即使是复刻版的DQ5,其素质之高,也绝对是一款百万大作!何况还有前作大受好评的王国之心2?SQUARE・ENIX今年恐怕是数钱数不过来了! (笑)

家用机软件两周销售排行榜

1	战国无双★	机种:PS2 厂商:KOEI	620893
2	口袋妖怪・火红/叶绿★	机种:GBA 厂商:NINTENDO	345662
3	龙珠Z2★	机种:PS2 厂商:BANDAI	137134
4	扑哟扑哟★	机种:PS2 厂商:SEGA	105971
5	洛克人EXE4 蓝月/红日	机种:GBA 厂商:CAPCOM	104003
6	马里奥赛车・双重冲击	机种:GC 厂商:任天堂	52046
7	GT赛车4・序章	机种:PS2 厂商:SCEI	47904
8	马里奥聚会5	机种:GC 厂商:任天堂	46558
9	火影忍者 激斗忍者大战 2	机种:PS2 厂商:TOMY	40698
10	大众高尔夫4	机种:PS2 厂商:SCEI	33487



★虽然舞台从中国搬到了日本,但是“无双”系列的魅力不减!“战国无双”在日本大热卖,“绝赞发售中”。想想是,就像我们更热衷于三国一样,日本人对自己的战国也应该会更加的爱吧!而在任天堂的超级游戏树“口袋妖怪”系列的最新作“火红/叶绿”也一直保持着旺盛的销售势头,果然,小孩子的钱是最好赚的!龙珠Z2也已经卖出了40多万,而且这款热销看来还会维持上一段时间。

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称 (基板、厂商、类型)	投入率
1 育成足球2002-2003 (naom12、sega、slg)	133424
2 世嘉四人麻将・网络对战版 (naom12、sega、tab)	30766
3 机动战士Z高达・奥古对提坦斯 (naom1、capcom、act)	23537
4 太鼓达人5 (system246、namco、act)	21277
5 麻将俱乐部2 (不明、konami、tab)	20344
6 AVALONZ之魔 (naom12、sega、etc)	16995
7 头文字D VER.2 (naom12、sega、rac)	16711
8 VR战士4 进化版 (naom12、sega、act)	11795
9 RACE ONI (system246、namco、act)	9278
10 时间危机3 (system246、namco、act)	8779

家用机软件两周销售排行榜

游戏名称 (机种、厂商、类型)	销售数
1 马里奥赛车・双重冲击 ps2、nintendo、rac	
2 荣誉勋章・日出 ps2、ea、fps	
3 最终幻想10-2 ps2、square-enix、rpg	
4 横行霸道DOUBLE PACK xbox、rockstar、rac	
5 SOCOM II: U.S. NAVY SELAS ps2、scei、act	
6 NEED FOR SPEED UNDERGROUND ps2、ea、rac	
7 TONY HAWK'S UNDERGROUND ps2、activision、spg	
8 TREE CRIME: STREETS OF LA ps2、activision、act	
9 超级马里奥ADVANCE gba、nintendo、act	
10 MADDEN NFL 2004 ps2、ea、spg	

本期参与“中国电竞榜”的50名幸运读者名单

请填写写回函表,并寄回本刊编辑部,您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电竞榜,希望大家都能热心参与投票,填上你最喜欢的游戏,争取让它登上榜首吧!下期50份神秘奖品等着你们来领取!

河南 彭乐南
湖北 李雅涵
天津 李捷
福建 郑嘉琦
北京 马强
安徽 胡传涛
江苏 唐万里
广东 孙龙龙
江苏 蒋毅
山东 何大壮

广东 邓嘉然
山东 李功一
重庆 杨坤
浙江 赵依心
浙江 任星
上海 龚振华
山东 孙波
北京 杨威
福建 王青禾
山东 伏海洋

福建 陈泽清
重庆 周知雪
山西 赵勤
广东 陈明
江西 黄骥子
四川 常建鹏
安徽 高鹏
重庆 宋晋熙
安徽 顾威龙
河南 马晓闻

黑龙江 徐鹏
湖北 李旺
广东 邢诗琳
上海 乐立君
天津 于洋
北京 张复兴
辽宁 于晓楠
重庆 黄小龙
江苏 郑森

广西 周远
江苏 孙欣强
广东 温德健
广西 黎礼荣
黑龙江 刘永明
北京 王威
甘肃 顾晓鸣
浙江 陆晓欣
湖北 郎研博



从「真·女神转生」到「DDS」—— 注入了新鲜血液的SF 超大作登场!!

今年,“MEGATEN”再次闪亮出动。而且,该作仍然继承了以未来架空都市为舞台的SF世界观。极富冲击性的首次报道在此奉上。希望我们的报道能够为喜欢这一系列游戏的玩家带来心灵的震撼。



数码恶魔传说·Avatar Tuner

PS2

厂商: ATLUS

发售日: 2004年内

类型: RPG

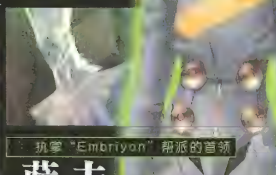
价格: 未定

其他: ——

说起ATLUS的重量级人气RPG,大家自然就会首先想起《真·女神转生》系列,如今该系列又将有一款全新的作品登场了。这部作品同样融入了独特的世界观和深刻的主题,继续向着次世代的方向发展进化。那么就让我们来看看这究竟是怎样的一款游戏吧。



负责斗争进行审判的karma (因果报应)
教会,一心要把黑发少女带到Nirvana云。



萨夫



我正是为了拯救你而存在的

STORY

年轻人们拉帮结伙,各种帮派集团纷纷成立。率领其中一支的萨夫,每天都在与其他帮派之间进行着争斗。这一切的战斗都只为了一个目标:那就是只有“Junk Yard”的读者才能到达的地方——“Nirvana”。就在此时,受到突然出现的神秘物体“蓄”所吐出的光线的污染,能使人们变身成恶魔的力量“Artma”觉醒了,围绕着一位具有抑制恶魔之力量的神秘黑发少女,争斗变得越发激烈。

愈演愈烈的
复杂帮派之争

「Artma」
的觉醒

硝烟弥漫、烟雨迷蒙的整条街道
「Junk Yard」被恶魔之光所笼罩

金子一马 ×
板野一郎

曾指出「游戏中的混沌,现在尚未成熟」的动画界大师板野一郎与漫画家金子一马联手创作了本作中庄严华美的事件场面。另外,由梁朝伟、冬马由美、银河万丈等人所组成的豪华声优阵容的加盟,更使游戏中的演出锦上添花。

失去记忆的
神秘少女

塞拉





动摇人类理性的本能和命运人类的业与目前的生存状态

以萨夫为首,被“Airtma”觉醒后恶魔化的人们,逐渐沉溺在将敌人的肉撕裂、将骨头粉碎的快感中,企图“将一切吞噬殆尽”,但是在本能冲动的面前,他们也首次体验到了更加激烈的人类感情。每当“吞噬”一个敌人,他们的恶魔之力就会变得更加强大。



身体正在向恶魔转化



变身为恶魔、吞噬敌人的样子 背负着业<karma>所编织出的故事

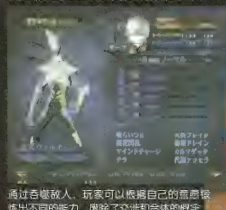
焕然一新的游戏系统
「曼斗罗」掌握着成长的关键

《女神》系列惯用的“仲魔”、“交涉”、“合体”等设定在本作中都将不复存在,取而代之的是,人类自身变成恶魔,使用一种叫作“曼斗罗”的系统逐渐成长。由于战斗进化成了“行动回合制战斗”,所以身为人类时也可以使用枪械战斗!



A NEW ARRIVAL 曼斗罗

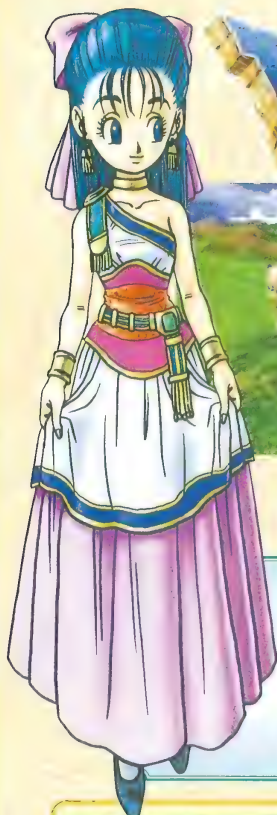
角色的养成利用了一种叫做“曼斗罗”的成长图式系统。看来,玩家有可能会派生成长为各种类型的恶魔。



通过吞噬敌人,玩家可以依据自己的意志使出不同的能力,废除了交涉和合体的概念。



大膽的系統革新才拆出全新的世界



PS2	厂商: SQUARE-ENIX	发售日: 2004.3.25
	类型: RPG	价格: 7800日元 其他: _____

备受广大玩家期待的本作已经决定将和《DQ8》的内容预告光盘同捆发售。这次厂商又公开了芙罗拉等一些新的人物,并将为大家解说在游戏中必不可少的伙伴和马车系统。

谜之少女芙罗拉和两个

芙罗拉

在主人公的青年时代就登场的神秘女性,给人的感觉似乎是否「门」后。蓝色的头发上扎着大大的蝴蝶结。看起来似乎没有携带战斗武器。那为什么会和主人公一起冒险呢?难道有什么特殊的目的吗?

主人公在其从少年到青年的成长过程中会遇到各种各样的伙伴。一开始自然是自己的父亲帕帕斯以及孩童时代的比安卡。从画面上来看还有其他的一些伙伴。这次新公开的芙罗拉和两个小孩子,他们也会作为伙伴和主人公一起冒险。本作

中还有数量众多的怪兽可以作为伙伴加入冒险。虽然在游戏初期能够一起行动的伙伴数量有限,但在冒险过程中逐渐成为伙伴的人和怪物却是非常的多!如何有效地组合这些伙伴来进行战斗,是玩家需要仔细研究的问题。

主人公、比安卡、芙罗拉…… 这些主要人物的关系发展

在主人公少年时期就登场并在青年时期伴随着主人公一起冒险的幼年比安卡和主人公青年时期遇到的芙罗拉将会是游戏中两个女主角。详细的情报请期待

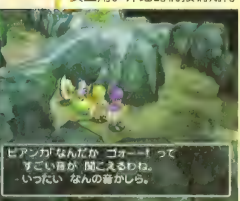
今后的报道。说到《DQ》系列的女主角,让人最先想到的就是《DQ1》的罗刹公主。被龙抓走之后她得到了主人公的解救,二人由此发展成为恋人关系,这一点从二人寄宿的旅馆老板的话:“你们昨晚很快乐吧!”中就可以看出来。《DQ2》的女主角是蒙布鲁克王国可爱的公主,《DQ4》中的女主角是阿莉娜·强奈·玛尼阿。这次比安卡和芙罗拉将会有怎样活跃的表现呢?一个是青梅竹马的伙伴,另一个是青年时期遇到的好友,他们之间到底会有怎样的发展呢?我们拭目以待吧。



称呼帕帕斯为「老爷」的男子,他会是什么人呢?

桑乔

在村子中迎接主人公和帕帕斯的桑乔从很早的时候就就和主人公父子相识了,他称呼帕帕斯为“老爷”,看样子是非常地忠诚啊。他会是帕帕斯的侍从吗?



比安卡「なんだか、ゴロー!」って、すごい声が、聞こえちゃうね。いつだって、なんの音かしら。

基拉潘萨

令旅行的人无比害怕的怪兽，非常难以驯服。是主人公在幼儿时就一起冒险的宠物，是主人公非常值得依赖的好朋友。但它却时常摆出这个姿势，好像是看到了什么吧？又或是遇到了危险？



这两个小孩子是什么人呢？

让人感觉神秘莫测的芙罗拉为什么会和主人公一起冒险呢？然而，更加不可思议的事情是这两个腰间佩带着气派的长剑，身上披着披风的男孩和女孩，也会和大家一起冒险。他们这么幼小的年纪又会给主人公带来什么样的帮助呢？但是仔细想一想，主人公小的时候不也是和父亲帕帕斯一起旅行冒险嘛！所以这两个小孩能和怪兽战斗也就没有什么好惊讶的了！无非是历史的重演罢了。



女孩子

正在向远处眺望，看起来是一个好奇心旺盛的孩子。姓名和详细的资料都是未知数，只知道会成为主人公的伙伴，并一起加入冒险。

勇敢的小孩子



男孩子

这个男孩子也会和主人公一起旅行冒险。他有着与其年龄不相称的坚毅表情和坚强性格，似乎有着不输于主人公的“勇气”！

在这里介绍主人公和他的旅行伙伴

主人公

故事的主人公，也就是玩家的化身。游戏中将从最初的孩童一直成长到青年。

拜拉

只在动画和游戏中出现的角色。性格活泼，好奇心旺盛，是个爱冒险的女性角色。

比安卡

从小就和主人公一起冒险的女孩子，是青梅竹马的好朋友，并伴随主角在冒险中不断成长。

亨利

主人公青年时期的伙伴，经常被孩子们称为“大叔”，是个性格开朗、乐观豁达的人。

帕帕斯

主人公的父亲，和幼年时期的大公一同旅行，给主人公留下了深刻的印象，是个爱冒险的、充满活力的战士。

迷之宠物

在主人公幼年时期，作为礼物送给他的宠物，是个长着小猫耳朵、非常可爱、机灵和勇敢的小生物。

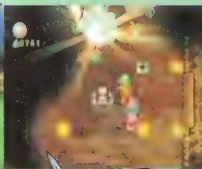
塞尔达传说 四支剑+ 在三种模

虽然一个人游戏也很有趣，但四个人一起玩的话就更是乐趣倍增了！没错，本作就是这样一款使用GBA连接线，最多可以4个GBA画面与电视画面进行联动的动作游戏。游戏时，玩家可以一边在2个画面中来回穿梭，一边向各种冒险发起挑战哦。

这次我们将送上三种模式的详细情报！另外，还将一并介绍了为使玩家们能够在各种模式中体验到更加深入的乐趣而进行改良的变更点。相信这种迄今为止从未有过的全新游戏模式，一定会令你有一种如在梦境中的感觉吧！



1—本作将捆绑附送一根GBA连接线。大家赶快一起来痛痛快快地大玩一场吧！



「利用极其丰富多影的动作体系，带给你新的乐趣！」

只要接上线就会更加有趣!!

厂商：任天堂	发售日：2004.3.18
类型：A·RPG	价格：5800日元 其他：GBA对应



1个人可以，最多4个人也可以一起游玩吧！



Haiaer Adventure

这就是主要模式！1P or 2P~4P

在该模式下，玩家可以随着剧情的发展向各种冒险发起挑战。由于得到了传说之剑“四神剑”，林克的身体不幸被一分为四。玩家需要操纵他们，打倒苏醒的风之魔人古夫。在这个模式中，玩家需要收集的东西从宝石变

成了“Force”。只要尽可能多地收集力之源“Force”，就可以重新找回四神剑原本的力量。怎么样？这样的设定，是不是比原先更丰富了？总之，本作一定会为你带来超乎以往的乐趣。其他的模式更精彩哦！敬请期待！



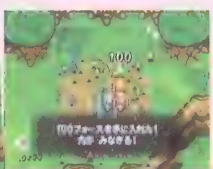
收集 Force!

—为了打破黑暗结界，必须收集一定量的Force。玩家可以在收集画面中确认自己得到了多少哦。



！大火过后，藏在草丛中的Force就显露出来了！尽快救走吧。

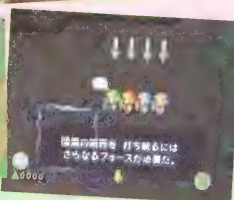
FORCE就藏在各个角落中!!



—14个人一起联在机上的话，大量的Force就会从天而降！



收集不到的话...



—一旦收集到一定量的Force，就可以提升四神剑的等级！如果Force量达到一定的话，是无法打破结界哦。



—不要输给琴克儿，努力收集Force吧！

大吃一惊!! 琴克儿也在收集Force!!

在这个模式中，妖精琴克儿也会登场。而且，这个家伙似乎也在收集Force。玩家将和琴克儿为竞争对手，带着一脸坏笑，忙着搬运Force的琴克儿之间大概也会发生很多事件吧！



式里展开冒险!构筑新的传说!!

Navira's Trackers

一个人从容应战!
大家一起和乐融融!!

1P~4P

这是一个以《塞尔达传说 风之韵》中登场的海盗们为对手,接受海盗考试的模式。电视画面中会显示出完整的地图,玩家要在航海家泰特拉的语音指引下,反复切换GBA和电视背景,以自己手中的GBA画面作为目的

地进发。在这个模式当中,玩家需要收集的东西从“图鉴”变成了“海贼徽章”!一边利用各种道具从竞争对手中逃脱而出,一边按照顺序收集带有编号的海盗徽章。如果是你的话,能拿到多少个徽章呢……?



来收集海盗徽章吧!!

一收集的东西变成了海盗徽章,这样玩起来就更有海盗考试的味道了。

亲手打倒阻碍自己前进的竞争对手!!



以琴克尔为对手
独自一人沉着应战!!

1一在单人游戏中,琴克尔还会作为对战对手而登场。一定要打败他哦!!

令人紧张到心跳
停跳的幸运星!!



虽然收集的东西变成了徽章,但是“幸运星”依然健在哦。这个道具分成从“幸运2”到“幸运6”4个种类,玩家可以抢先得到表示相应数字的徽章。

一举扭转局势!!



Shadow Battle

想体验激烈的对战吗?
那就一定要选择这个模式!!

2P~4P

2~4人进行乱斗,最后的生存者即为胜利的对战模式。这个模式并没有改变,仍像大家以前所熟知的一样,需要利用林克多彩的剑技和各种道具与对手展开战斗。而且游戏的舞台中还有首

早在主要模式“海拉尔冒险”中出现过的场景哦!由于各关设置了各种各样的机关,所以玩家也可以充分活用这些机关智取对手。可不要傻傻的只顾自己走哦!适当地“算计”一下对手吧!



1 抢夺道具,利用机关攻击对手!!

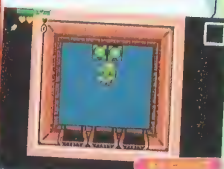


利用游戏中的机关吧



1一这里突然变成了熊熊火海!看起来一定是有人偷偷在小屋里按动了开关了吧。

小屋中还设置了让陷阱开始运转的开关!这样,玩家就可以神不知鬼不觉地,在对手不注意的时候给他以重创啦!!一定要抓准时机,别错过制胜的机会!



最后的幸存者
究竟是谁!?

一投掷炸弹会引燃大爆炸,如果不小心,自己也会被卷进去。所以一定要留神啊。



责编/龙哥

雨声与JAZZ所
谱写出的故事

KIND OF BLUE

探偵 神宮寺三郎 Series No.9
Detective Adventure Game

以新宿为舞台,以解
开扑朔迷离的案件为主要
目的的推理AVG游戏《偵
探-神宮寺三郎》的最新
作终于发表了,首次报道
将为大家带来情节和登场
人物介绍,以及备受瞩目
的系统简介。

『偵探 神宮寺三郎』的最新作

PS2 厂商: WorkJam 发售日: 2004年4月末预定
类型: AVG 价格: 5980日元 其他: ——

在烟雨弥漫,充满错综复杂案件的新

Story of before one

和《KIND OF BLUE》紧密相连的
前作《Innocent Black》的情节介绍

在侦探事务所里,洋子一直作为神
宮寺三郎的助手和他一起工作,两人的
关系也日趋紧密。一天,神宮寺接到一个
电话,是医院院长打来的,请求神宮寺
帮助寻找离家出走的女儿。。神宮寺
接受案件之后便开始了调查,随着
调查的深入,一些不为人知的事件也
逐渐浮出水面: 副院长滥用药物事
件,先天心脏病不全者的死亡保险金
事件……神秘的事件层出不穷。神
宮寺在调查案件的时候致使冰室遭到了
别人的杀害,神宮寺担心罪犯会再
次向洋子下手,不幸的是神宮寺的担心
终于成为了现实,虽然最后洋子得救了,
但是却还是受到了伤害,神宮寺决定将
洋子解雇以免其再次受到牵连。就这样,
整个故事以二人的分手悲剧而告终。

何时何地都离不开
香烟和咖啡的私家侦探

Story & Character

围绕「被遗忘的曲子」而出现的情节和人物

新宿的六
无法专心地
是个关东名
「被遗忘的」
另外一个是
乐团中担任高音的歌手又正是病危
她也在病床上低声吟唱的歌曲到底是什么
收集歌曲片段的时而又和艾迪的孙子见面了
住地就展开了。

神宮寺三郎

CV: 小杉十太郎

御苑洋子

CV: 折笠富美子

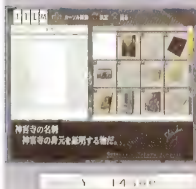
1 “谁都不需要我”。听了神宮寺的话,
洋子无可奈何的下定了决心。

原神宮寺偵探事務所助手

System

新作的一大革新:以简单的注释作为选择项的新增系统「对话猜想」模式登场!

其他的系统



宿探求「被遗失的曲子」

「房总黑潮会」的头领
鸟羽克臣

CV: 大川透

房总黑潮会的头领，
性格冷酷，
经历有着黑色传闻的总
长。在音乐HARMA的时
间，他和神宫寺的关系
依然不明朗，也许他将
掌握整个案件关键所在吧。

热爱新宿的老警部
熊野参造

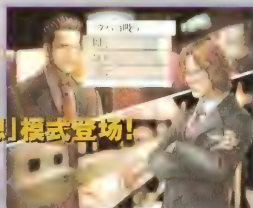
CV: 家田正昭

职业: 警察 年龄: 40岁
身高: 175cm 体重: 80kg
出生日期: 1950年 血型: O型
经历: 在警部厅工作，
性格: 认真负责，
对案件有着敏锐的洞察力，
对犯人有着强烈的正义感，
对死者有着深切的同情心。

故事中的关键人物，女主角
日比野蓝子

CV: 高森奈绪

职业: 学生 年龄: 17岁
身高: 160cm 体重: 50kg
出生日期: 1978年 血型: A型
经历: 在神宫寺家工作，
性格: 温柔善良，
对音乐有着浓厚的兴趣，
对死者有着深切的同情心。



The past works

扫清新宿黑暗过去的全部作品

《侦探 神宫寺三郎》系列自从1987年发售以来，如今已经迎来了17个年头，这期间一直深受玩家们的喜爱。这里，我们就介绍一下该系列所有作品的剧情梗概。希望大家能够通过我们的介绍，对该作有一个系统的了解。

#1「新宿中央公园杀人事件」

[1987年FC DISK系统]

在一个下雨天，新宿的中央公园内，发现了吊死在树上的尸体，他是歌舞伎界上极具人气的演员，在神宫寺的调查之下拆穿了尸体伪装的诡计。是值得纪念的系列前视作品。



#2「横滨港连续杀人事件」

[1988年FC]

在横滨的巴拉卡共和国领事馆工作的女秘书发生了失踪，神宫寺在调查的过程中受到了来自于外交官特权的阻力。整部作品以充满异国色彩的横滨为舞台而展开。



#3「危险的两个人(前编/后编)」

[1988/1989年FC DISK系统]

京子是洋子的老朋友了，京子的丈夫在自行车比赛中无故失踪了，神宫寺就此展开调查，并最终发现了京子丈夫被人杀害的事实。洋子为此十分伤心，而神宫寺却……



#4「时间就这样流逝」

[1990年FC]

这次神宫寺遇到了眼睛不是很好的一个迷路的孩子，直到再次遇到自己的母亲之后，他的眼睛又恢复了正常，同时，神宫寺的记忆也陷入了深色的旋涡中，时间就这样一点一滴地过去了……



#5「没有完成的报告文学」

[1996年SS/PS]

一天，神宫寺接到了一份来自老朋友的电话留言，其中提到了一份没有完成的报告文学。为此，神宫寺巧妙地设计了陷阱，而接下来……



#6「梦的终结」

[1998年SS/PS]

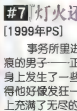
最近，新宿的周围频繁地发生女性失踪的案件，而且这次洋子的好友由香也被牵扯其中，而罪犯是一个被称作「过去」的可怕的人……



#7「灯火还未消失的时候」

[1999年PS]

事务所里进来了一个满身伤痕的男子——正雄。好像在他的身上发生了一些巨大的事情，使得他好像发狂了一样。该男子的身上充满了无尽的悲伤……



Innocent Black #8

[1999年PS2]

女子高中生失踪的事件引起了围绕在大医院内部的各种事件，随着事件逐渐揭露，医院的黑暗和残酷逐渐浮现，黑暗的时刻再次来临，神宫寺应该怎样做才好呢？



櫻坂消防隊

曾推出《绝体绝命都市》等知名大作的505M即将推出一款灾难型动作游戏，这次该作将为我们娓娓道来一个发生在消防员们身上的精彩故事！

PS2

发售日：2004年6月

价格: 6800日元	其他: —
------------	-------

毅然面对着熊熊的烈火
消防员们与灼热的战斗

不管将一切化成灰烬的火焰是有多么的残酷无情,可在这世上仍然有人敢于向其发起挑战,他们的名字就是——消防员。《楼火消防队》正是这样一款利用知识、经验以及卓越的行动力与火焰战斗,体验生死一线间真实感受的动作游戏。除了与火焰搏斗的动作部分外,还有隐藏在动作背后的神秘事件在等待玩家探索,曲折精彩的剧情引人入胜。

开端

在春意盎然的街道——横版，一个青年正独自摇头侧望着乱飞乱舞在空中的美丽花蝴蝶而陷入沉思。他的名字叫做本条奈人，这个故事就是从他的童年开始讲述自己的哥哥被大火开始燃烧的。黄昏时，工厂突然发生大火，本条兄弟俩和其他的消防队员都投入了紧张的救火工作。虽然，他们没有在现场发现任何可疑人，但邪恶的影子却已经存在不知不觉中悄悄接近……究竟为什么已经一即要制止，一心想要完全扑灭火灾的人地呢？



俺は、早急で火点を探ってきます

——作个一流清秋月的故一园，此时这不知道正有一个悲剧在等待着他……



樱坂消防署的头号热血消防员。21岁。由于事故失去了双亲,所以一直对自己惟一的哥哥雄一郎非常地尊敬和信赖。作为消防员,他的才能甚至能够凌驾于雄一郎,但由于太过年轻缺乏经验,行动相当莽撞,这也是他与雄一郎之间最根本的差别。

现场活动

这里我们将对玩家在火灾现场必须掌握的各种动作概要进行解说。消防员的任务并不只是灭火。除了我们这里介绍的动作以外，还要根据现场的状况随时采取相应的行动，所以要求玩家必须拥有准确迅速的判断力。

根据插入的事件，游戏也会提示玩家下一步应该采取何种行动。



放水·灭火

防止火势蔓延, 确保安全的活动空间。将遇难者安全救出都是必不可少的活动。左摇杆可以控制放水的方向, 按键则能够切换2种放水方法。



1. 放水分成集中一点和太范围两种方式。由于这两种方法的威力和射程有所差别,所以最好根据火情分别使用。



菊原
千穂

櫻坂消防署的急救員，22歲。雖然外表文靜，但拯救生命的使命感和在現場的工作熱情却多出其他人一倍，是個外表柔弱內心堅強的女主角。與本條兄弟非常要好，一方面對雄一郎尊敬有加，另一方面又暗暗喜歡著大地。

追查隐藏在火焰背后的事件真相!

在动作场面的高潮关键处，游戏会不时插入神秘悬疑的剧情故事。下面就让我们来看看第一个关卡的开头动作场面。故事的起因是一场发生在镇工厂的火灾，而且这也是一场使主人公的哥哥雄一郎发生的悲剧性火灾。我们将以玩家实际遭遇的事故为中心进行介绍。

现场情报

4月15日10时12分，晴（强风）。岛崎工业板板制作所是岛崎工业旗下的大型汽车零部件生产部门，虽然曾经一度繁荣，现在却早已倒闭变成了一间废弃工厂，只有善后处理人员进出。



发生火灾!!



1 玩家既要和伙伴们同心协力一起灭火，也要根据状况和事态分别行动。



1 火灾现场容不得丝毫疏忽，有时身边还会有易爆的危险物品。

1 每关开始都会显示该关的全部地图和活动伙伴的情报。



一除了灭火以外，消防员的首要任务应该是确保避难者的安全。玩家要在遇难者自己无法逃出火场前，将他们救出！



1 在无法灭火的地方很有可能藏有钥匙的通路。此时应该仔细地观察周围，努力想办法开出一条道路。



一1 当地板塌陷时，只要连击按键就可以爬到天花板上。如果被大火包围的话，同样也可以用这招儿跨越障碍！

本条雄一郎



消防署的年轻精英，大地的哥哥，24岁，拥有冷静的判断力和大胆的行动力，天生是消防员的料，所有队员对他也都非常信赖。也由于在行动中太过冷静，所以有时也会显露出冷酷的一面。



活动履历

1 救火行动结束之后，玩家的活跃事迹还会出现在新闻报道上哦。

一从现场的残留物品上往往可以找出火灾发生的原因，所以必须具有敏锐的观察力。



救助遇难者

在火灾现场时，按O键可以发出呼叫。由于有意识的遇难者可以对你的呼叫作出反应。所以这也是救助行动中最重要的根本。只要找到了他们，就可以将其带到安全区域等待的救护队员那里。对于没有意识的人，玩家就必须自己背着和同伴们一起把他们弄出去了。

1 大声呼喊寻找遇难者的场面像电影一样充满了紧迫感。



一有玩家还重复使用消防斧等工具被墙进入！

对伙伴下达指示

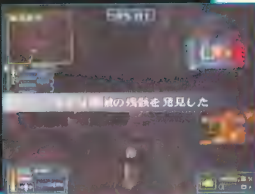
玩家可以对一起行动的伙伴下达个别指示。由于各队员之间的能力有所不同，所以只有视才分配任务才能提高效率尽快扑灭火灾。



1 在地图画面中，选择自己想要指挥的队员并到底到你指定的地点上。

回收遗留物品

在火灾的映照下，周围的一切都变成了一片红铜色。玩家只要靠近自己发现的物品，就可以进行调查。由于最多只能带四个物品，所以一定要仔细斟酌。同时，回收可移动物品也是推进剧情发展的必要因素之一。



龙珠Z舞空斗剧

储存
点数

新角色特别大公开

在《龙珠Z舞空斗剧》中，玩家可以利用简单地操作，自由在地面和天空中驰骋翱翔，享受激烈战斗的无穷乐趣。这次，我们就为大家送上关于角色方面的最新情报。在本作中，每一个登场人物都有3种能力相异的等级，所使用的必杀技和强大程度也会根据等级发生改变。玩家必须使用新角色或不同的等级进行游戏，努力积攒点数。

厂商: BANPRESTO	发售日: 2004.3.26预定
类型: ACT	价格: 4800日元 其他: —



— 1 在剧情模式和对战模式等各种各样的设定中与对手一较高下，积攒分数吧。

小林

等级1



小林作为地球上最强的战士，是和悟空一起在龟仙人门下修行的好朋友。等级1的小林不仅可以使使用太阳拳和气圆斩等强力技巧，还可以得到抵达那美克星时的悟饭的支援。



游戏角色陆续登场!!



! OPTION模式中的商店卖的并不是道具而是角色。玩家只要攒够了点数，就可以在商店中购买心仪的角色了。

魔人布欧

等级1

魔人布欧是魔道士比比迪创造出来的破坏与杀戮的化身。等级1的布欧不仅拥有体力自动恢复的能力，还可以将战斗对手变成糖果。



! 只要在一定时间内不再受伤，布欧的体力就会自动回复，所以一点点小伤对他来说根本不在话下。

沙鲁

等级1



格罗博士的电脑所制造出的最强人造人。在游戏中，沙鲁属于可以使出强力技巧的万能型角色，相信他会成为很多初学者们的首选吧!?



一招一式都威力惊人

! 不管是近身战还是在远处战斗，都可以发挥出强大实力的稳定型角色。

特兰克斯

等级1

身为最具地球人特征的赛亚人，特兰克斯是贝吉塔的儿子。从等级1起就可以变身成超级赛亚人状态，在近距离战中还可以使用身后的巨剑进行攻击。



这一招儿究竟是谁?

— 特兰克斯从空中发出巨大的“气”，向沙鲁直扑而去。



天诛红

只身潜入恶势力栖身的巢穴，悄无声息地接近目标，然后闪电般地使出绝技“忍杀”制敌！秘密潜入的紧张和忍杀成功时的爽快，绝对能够令钟情此作的玩家陶醉！《天诛》系列最新作的情报，现在公开！



《天诛》系列最新作《天诛红》值得您期待的剧情

PS2

厂商：FROMSOFTWARE

发售日：2004年预定

类型：ACT

价格：未定

其他：——

大量新情报独家放送

《天诛》这一系列游戏从第一代发售至今一直有着不错的口碑，该游戏不仅在日本本土大受欢迎，在世界的各地也都获得了高度的评价。我们这次要为大家介绍的正是该系列最新的第4部游戏作品——《天诛 红》！

本作最大的特点就是FROM SOFTWARE所有的企划、制作均以制作一款“全新的《天诛》”

为目标而运作的。将彩女和两位女性主人公“女忍的生活”淋漓尽致地展现在玩家眼前，这里，我们就为大家介绍一下既是新角色也是主人公之一的“凉”的详细情况，并同时将奉上系统等方面最新的相关报道！相信从我们的报道中，喜欢《天诛》系列的玩家能够感受到新作给大家带来的全新享受和超越以往的爽快感！

STORY

自从第一代剧情中的力丸行踪不明之后，彩女便只身一人，一边前往乡田周边的国家进行秘密调查，一边收集情报。在彩女行进的途中路过了一个遭到某些神秘人物袭击的村落。

这个受到袭击的村庄位于远离乡田的深山之中，名叫“羽隐之里”也是忍者们居住的地方。潜入村庄进行调查的彩女，发现袭击的事件是一个集团所为。虽然彩女想要帮助这里的村民，但是村民们却核二连三地命丧于一个叫

做“黑屋”的组织。

无法掌握详细情况的彩女想要离开村庄，却突然被一个少女所阻止。原来这名少女把她误认为是袭击村庄集团的一员。彩女打落了少女手中的兵刃后离开了村庄。

这个村庄中惟一幸存的少女名字叫作凉。她刚刚结束了一个月的山中修行，在返回村庄的路上突然遭到某些人的袭击。隐约察觉到危机的她，虽然加快了回村的脚步，但村子还是被坏人完全毁灭了……



新主人公

「凛」的详细情报公开啦

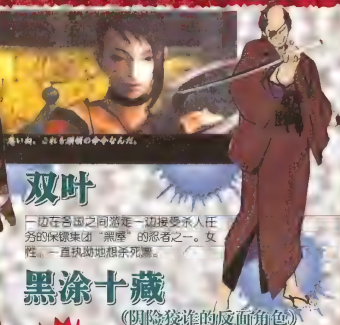
本作的主人公一改前作中的英雄式形象，而变为两位英姿飒爽的女忍者。其中一个，是在目前发售的《天诛 叁》中大为活跃的“彩女”。另一个人则是在本作中初次登场的新角色“凛”。而且，本作的时代设定正好得第1作《天诛》与第3作《天诛 叁》形成衔接。本作讲述的是在第1作结尾时，力丸被困在机关中行踪不明之后的这段时间里，彩女周围所发生的故事。

彩女



将小太刀使得出神入化的
东忍流女忍者

乡田国的女忍。拥有超越常人的才能，年仅14岁就得到了东忍流的真传。自从《天诛》系列的主人公忍者“力丸”消失以后，就开始独自在乡田周边的国家进行侦查。途中偶然目睹了羽扇之里的毁灭，并在那里与津首次相遇。从羽扇之里毁灭的事件中得知了“黑屋”组织的存在后，就来到了与乡田邻近的“剑津”，并只身一人与黑屋展开战斗……



双叶

一边在各国之间游荡一边接受杀人任务的保镖集团“黑屋”的忍者之一。女性。一直执拗地想杀死黑屋。

黑涂十藏

(阴谋狡诈的反面角色)

穿梭于各国之间，接受杀人任务的“黑屋”保镖集团头领。为了使杀人更加方便而更加正当化，才干起了保镖这个行当。将一口气杀死多人奉为美学，接受的工作也多是——大生意。

敌人是“黑屋”!?

和彩女不打不相识的凛，她们第一次相遇的时候，究竟会发生一场怎样的争斗呢？



能利用灵巧敏捷的体术
将敌人尽数打倒的女忍



凛虽然使用一把叫做“寒”的忍刀作战，但比起剑术来他还是要擅长体术。尽管从外表来看，凛只是一个小小的少女，但他的格斗技巧却可以轻易地将大个儿敌人击倒。在战斗时，与挥舞着短刀、华丽地攻击敌人彩女形成鲜明对比。



凛的身手再加上寒的短刀，可以说是非常厉害。需要敏捷的身手再加上寒的短刀，可以说是非常厉害。

凛最大的爱好就是保养自己的短刀“寒”。这把刀似乎和他过去的回忆有着密切的关系，究竟刀中隐藏着怎样的秘密呢？



游戏中也有令人联想起《天诛 叁》的隐藏主人公藤原秋海这样的暗杀者出场！



每当落入黑屋时，凛会将自己的脸藏在面具的后面……

本作独特的新系统 "忍杀乱舞"!!

"忍杀"一直是《天诛》系列中制敌时，不可或缺的重要攻击要素之一。对"忍杀"这一攻击系统不熟悉的玩家，可以先看一下右边的介绍。在本作中，"忍杀"的副敌效果又有了突飞猛进的变化，这就是我们本次要介绍的超级华丽的"忍

杀乱舞"!! 这是一种可以一次将多个敌人同时"忍杀"的新攻击系统。和以前那种一次只能斩杀1人的"忍杀"相比，这种"忍杀乱舞"发动成功时的感觉更加爽快刺激! 利用这个系统，主角的攻击能力将会有大幅提升!

**仅一次
将数敌消灭**

当多数的敌人处在可以忍杀的范围之内，就可以使用"忍杀乱舞"了，而这一招儿的操作和普通的"忍杀"也大致相同。



**可以同时
"忍杀"
多个敌人**

主题歌『红之花』录制完成!!

一直以来，负责《天诛》系列音效部分的超仓纪行，在本作中仍将负责作曲和制作的工作。下图就是东京都内某录音室内紧张的录音现场。



一大家往来的录音之中，完成了曲子创作。



在演唱主题歌《红之花》的录音现场。

给人留下深刻印象的歌词，回荡在耳边的优美旋律。

关于 "忍杀"!!

"忍杀"就是趁敌人不注意时悄悄利用术接近敌人，然后将其一击杀死的必杀技。在《天诛》系列中，"忍杀"已经不可否认地成为了该系列众多获得好评的因素之一。这里，就让我们回顾一下前作《天诛 叁》中"忍杀"场景的连续画面吧!



从后面接近敌人

『天诛』系列的
乐趣之一就在这里!!

1 在敌人的视线之外，躲在阴影处静静等待机会。
2 一旦从敌人身后悄悄接近，然后一击将对手击倒。



这就是
"忍杀乱舞"

「静地、和静地」的「忍杀」，一定会加入精彩的演出。这一瞬间的心情一定是无比爽快!

前作 《天诛 叁》 Best版

2月26日，售价3000日元的《天诛 叁 (Play Station2 The Best)》将捆绑特典影像DVD。该DVD内除了《天诛 叁》开发者的访谈外，还收录了《天诛 红》的宣传影像。

来自开发者的消息

《天诛 红》是由FROM SOFTWARE制作的一款与前作《天诛 叁》风格不同的实验性作品。比起前作来，这款作更加强调游戏技巧方面的开发，相信本作在游戏系统上的改变，一定可以让玩家们经眼上手，玩起来更有意思。而至于游戏的剧情方面，本作采用了和以前不太一样的处理方法，使剧情有了较大的改变。虽然

虽然贯穿系列的主人公"刀丸"将不会出现在《红》中，变为由新角色，新女忍者来取而代之。但这个角色与《红》的主题还是有看很深的关系的。全系列第一次没有那种超级英雄式的主人公出现，使得该作更加充满了平和的味道，更加容易投入。至于影片，还有很多尚未公开的内容，请大家耐心等待吧!

PlayStation 2

今夜的巴黎，
神秘不可思议

サクラ大戦物語

神秘的巴黎

2004年3月18日预定发售

售价：6,980日元

●冒险 ●游戏人数：1人
●对应：DUALSHOCK 1, 2

CERO
全年龄
15

讲述樱花世界中发生在“巴黎”的全新故事。大战离开后，巴黎的奇怪事件层出不穷，在地城居民引起了维护和平的责任。《樱花大战》系列第一款正统推理冒险开幕！



预约特典实施中!!

PC版・BOX
樱花大战物語

神秘的巴黎
Special Disc

巴黎花组及《樱花大战—神秘的巴黎—》的全解析

收录原创壁纸等精彩内容!



SEGA



RED
RETAILER

SILVER

SILVER

SILVER

电子游戏软件

编辑

CROSS
REVIEW

点评

3

1

白

日

游

戏

3

高

15

日

评论人

风林

宇部

PERFECT

飞月

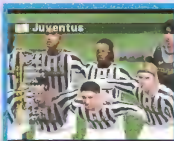
2004年2月19日

最终幻想X-2
国际版+最终任务机种: PS2
厂商: SQUARE-ENIX
类型: RPG
媒体: DVD

这款游戏除了“最终任务”外,其它部分均变更为英文语言,而且还增加了超能力版和豪华版两种版本以及全新的BOSS角色。

2004年2月19日

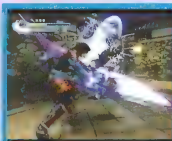
WE7国际版

机种: PS2
厂商: EA GAMES
类型: AVG
媒体: CO

WE国际版不仅采用了英、法、德、日等多国语言,还追加了部分特殊动作,增加了表示画面加上了临场感。资料对应2003/2004赛季。

2004年2月26日

鬼武者3

机种: PS2
厂商: CAPCOM
类型: AVG
媒体: DVD

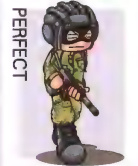
该作不仅采用了最先进的游戏开发引擎,还同时邀请了金城武和法国巨星尚洛担纲主演,两条主线合而为一的设定更使剧情充满张力。

2004年2月19日

影之世纪2

机种: PS2
厂商: Nautilus/ARUZE
类型: RPG
媒体: DVD x2

该作与《FFX-2 国际版+最终任务》同日发售的2枚组DVD大盒装的FFRGV,延续了前代的世界观和备受好评的审判之轮系统,画面表现也更加出色。



大概很多人会说是冷饭版的,不过对于木头这样没有时间好好研究原作的人来说,这次的“最终任务”算是补回来的好机会。本作还是强化了不同要素的,尤其是“最终任务”部分人人都觉得是最大乐趣所在,尤其是对于已经玩透原版的玩家来说,没有玩过的玩家就绝对不要错过了。

这个国际版还是做了不少改进的,不仅是语言上变成了国人容易接受的语言,画面也要比以前看起来清晰很多,更重要的是可换的服装更多了。不仅是好看,每种新衣服都有不同的功能,有的还能帮主角获得特殊,使游戏更加丰满,更富于变化。游戏的主线都没变化,所以玩过前作的人可以轻松地进行游戏。

赋。这是从FFX到X-2,再到国际版的我的最大感受。与最初对代的严谨世界观相比,国际版非但无法令真正的F迷满意,相反其中明显“做作”的换装系统很不容易引起老玩家的反感。不过作为国际版的最大卖点,怪物养成系统也有一些漏洞的,虽然上手容易,但是深入进去却玄妙多多。

尤莉娅三人组再次出动。虽然明显属于冷饭级作品,但为了那两款新衣服和最终任务(希望这次真的是最终任务,千万不要再出一个什么“最终任务”)肯定还是会有很多人来买这个当的。不管你是否玩过旧版原作,这款游戏中的新元素都不可错过。推荐收藏。

其实给足球游戏来打分现在已经变得有点鸡肋。毕竟第一作在系统上都会有所强化,而且WE本身的起点已经很高,续作的质量高低起来并不难。总的来说,WE进化得越来越严谨了,越来越真实了,足球迷玩起来非常过瘾。只要细玩下去就会发现新作的加强。

实在是很难评价。因为现在敢说WE不好的必然会被骂。但是退一步,不好就是不好。虽说比7有了点改进,但仍难弥补7的所有败笔。数不清的灵异事件,莫名其妙的犯规判定,让人费解的暴力设定……没办法,也许它是个好游戏,但它不是足球。WE从7代开始,就与足球无关了。

既然使用巴西足球名将洛科代言,那么把技术型球队进行一定程度的强化也是情理之中的事情。游戏导入了日、英、法、西、德6国语言,也算是没有辜负“国际版”的冠名。而新追加的编辑门将等设定也丰富了玩家单独游戏时的乐趣。WE出到这个份儿上,玩家似乎已经不能过于期待战术和进攻的革新了。

评分不高不能代表游戏不好,相反我倒更喜欢这个版本,因为游戏在许多细节上做出了合理,或有趣地改进。最突出的,便是在7代中不论球路防守方向如何死拉硬拽都无所畏惧的假象,终于得到了遏制。同时,球场上动作也更加丰富,表现也更加丰富,游戏变数也进一步得到提高。

如果不给高分,自己感觉就实在对不起那五百多块钱了……完美的CG,高亢的配乐,震撼的剧情……三代完全可以说是系列巅峰的一击。采用主人公的系统虽然有所创新,但也会对主角在一起来展开情节带来是幸福的点。画面应该说自PS2时代以来的最高水准,最终出来的效果令人感动。这款游戏的确是PS2中绝不可多得的高分AVG。

人气作品的最新作!不仅是金城武,还请来了老帅哥雷·霍德,游戏更是穿越时空在平本和法国进行。片头CG的平淡的说,特意打打是打打武打武打指导,像极了港片,真真气!游戏画面没给人太大的惊喜,不过同屏中出现的敌人比以前要多很多,加上动作炫酷,强度骤降。

从1582年的日本到2004年巴黎,鬼武者时代背景的巨大跨越确实给人们带来了久违的新奇感,不过这只局限在故事剧本上,虽然法国影射尚·雷诺加盟,但由于两人的操作感不同,切换角色后“一閃”明显变得难以掌握;游戏过场时间约8小时(左右)删减不足,华丽有余!片头CG推荐!

3代仍然采用了第一作的原班人马。操作起来灵活流畅,对应小手柄的感觉更加自如,而音乐和打击也是无可挑剔,剧情虽然有点太过离奇但还算精彩。新出现的机械魔虽然外表霸道,但活动起来却像真正的机器人。玩家可以分别从两个主人公中任选其一进行游戏,某些特殊部分甚至可以同时使用两位主角。

让人期待已久的RPG游戏,前作作为PS2早期的RPG游戏就已经让人为之一振了。续作成员采用了两张DVD的大容量,除了大段精致的CG收录外,大气的剧情也是值得喜欢RPG游戏的玩家选择本作的理由。战斗系统非常出色,与同代的FFX-2国际版相比,风林还是推荐PPG选择本风林。

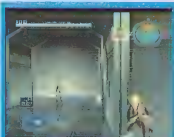
游戏的背景在一战爆发前夜,但并不是历史很强的游戏,相反却是一个超乎历史的幻想冒险,本作在历史与幻想的交界点,给人一种很清晰的感觉。游戏的战斗系统来去如飞,节奏感很强,招式切换也非常流畅,对女性玩家和低级玩家也有很大杀伤力。

以第一次世界大战为背景而展开的关于行者的故事。游戏囊括了许多奇思怪想。原本不被看好的“审判之轮”其实就是最大的卖点。通过类似燃烧的方式来决定自己和敌人的命运是一项很新颖的事情,当然这一切都要靠“偶然性”所赐。此外,游戏对于暗红色和绿色系的刻画也给人留下了深刻印象。

喜欢前作的人一定还对独特的审判之轮系统的记忆犹新吧。这款游戏不仅继承了前作的种种优点,战斗系统也经过了重新改良。已有的角色不仅可以继续使用,攻击的种类也会有了大幅增加,CG画面更是华美无比。由于游戏加入了很多多线模式的小细节,所以枯燥的等级也变得更有意义。飞月力!

2004年2月19日

COOL GIRL



机种: PS2
厂商: KONAMI
类型: ACT
媒体: DVD

KONAMI的“COOL GIRL”玩法为基础制作的SF科幻动作冒险游戏。该作最大的卖点就是2张碟每位客采用了不同类型的美女主人公。

比较让人失望的作品，但若了解原本只是TAKARA的手笔的话，也就能接受了。采用双碟，每张一个主人公。这样的做法对于并不是非常庞大的本作来说，没有必要。相信大家也发现了本作借鉴了大量成功游戏，结合在一起却让人找不到本作的亮点了……

以近未来世界为舞台的科幻游戏，玩家可以从中攫取枝枝或恶毒的2名美女主角中任选其一。虽然这种双主角的设定与同时推出的《鬼武者》有异曲同工之妙，但玩起来却远远不如《鬼武者》有魄力。唯一的卖点也许就是还算帅气的动作设计和两名身材惹火的美女同场吧。

Cool Girl是一款“大杂烩”的动作游戏，在其中可以明显看到天诛、MGS等游戏的影子。但是游戏本身动作不够流畅的内伤依然令人无法满意，在大部分时间里，笔者玩游戏感受都是非常单调的，加上视点切换有些别扭，长时间游戏的感受比较“痛苦”。

本作以日本玩具大厂TAKARA开发的战斗女孩英雄玩具(Cool Girl)为主题，故事以近未来的地球为舞台，属于科幻动作冒险类。玩家在游戏中要穿梭现实与虚拟世界之间，可以选择的两名女主角分别拥有各自的剧情发展，但又互相影响彼此相连。不过这款游戏有着强烈的以假乱真的感觉。

2004年2月19日

战国VS现代



机种: PS2
厂商: D3 PUBLISHER
类型: ACT
媒体: DVD

虽然SIMPLE系列最大特点是“便宜有趣”，但该作的画面表现实在是无法恭维，动作也非常生涩僵硬。如果你不是收藏狂的话也无必要入手此作。

D3最近发售的一款动作游戏。游戏支持两人协力过关，这种设定好像已经很少见了呢。让人有亲切感。游戏中的武器种类丰富，有不少隐藏要素等待玩家的发掘。动作方面整体感觉僵硬，玩起来操作感也比较生硬，只能算是一款平庸之作。

令人提不起兴趣的游戏。可选的六个人能力差别不是太大，每一关的长度很短，基本上10分钟也可以见到通关的JEOSSE。敌人也是出奇的弱，我只玩了前关，结果包括BOSS在内，都没碰到我一下！本作唯一的乐趣是两人同时配合过关的感觉，其余的实在不敢恭维。难怪很多人只玩了一局就不能忍受了。

疯狂工作了一天的龙哥终于有时间可以和其他编辑一起合搓一次动作游戏。不知听了谁的建议选择本作后，等了N次读碟才读了出来！好容易开始游戏后，刚刚被片头引起的一点兴趣逐渐变淡了。游戏的画面还算不错，可是操作感却比较差，而且人物动作总是在时刻提醒我们这是在玩游戏。

实在不明白出这个游戏有什么用意。画面一看是PS2水平，而看角色头上的血槽甚至连SF水平都不如！虽然可以选人还有多种攻击方式，看着打得挺热闹，只不过难度就大那个了……实在是明白这款游戏存在的价值，是鄙视人类现代文明？是抗议战争宣传和平？还是希望手机单向收费？反正是晕了。

2004年2月17日

JET LI
Rise to Honor

机种: PS2
厂商: SCE
类型: ACT
媒体: DVD

由著名影星李连杰出演，元李柏悦动作设计，游戏展示了每个按键只使用L、R键和类似抬手来操作，并加入了3000个以上的动作表现和慢镜头电影效果演出。

手感远超过当初观看DEMO的恶感。帮派厮杀的故事线在游戏中很新颖，加上大量粤语对白，使得带人感极强。流程简单，动作性强，每关都有妙笔生花的设定。将摇杆F3键设定为攻击键是本作最大的争议，从彰显中功夫人能力神速的华丽动作看，其效果显著，但从操纵的严谨便利上看，又明显不足。

从人物、动作到场景的切换方式都充满了电影的风格。由于操作起来只能用L键和摇杆所以感觉得到别扭，但熟悉了以后反而容易上手。舞台中的油桶、椅子等都可以成为武器，路人甲、路人乙也可以成为你仰仗的对象。由于游戏舞台设在香港，所以玩起来简直像在看李连杰主演的粤语动作片一样。

游戏正式开始后，李连杰果然出现了，说得还是粤语，只是厂商把我们的明星制作得有些胖。接下来的游戏过程让人找到了一种《莎木》的感觉，而人物的慢动作特写则让俺想起了《痛扁》，摆脱了重力量束缚的杰哥还是比较好操纵的，但除了杰哥外，没有什么特别能吸引俺的地方。

李连杰进过好莱坞之烂名气大，这回也成了游戏主角，挺给国人争气的。不过游戏的素质就有点那个，和大部分美版游戏一样，气氛烘托得很，极有临场感。只是操作起来感觉实在很一般，打着打着就找不到人了。推荐给李连杰和动作片FANS。

2004年2月14日

FC迷你系列5
塞尔达传说

机种: GBA
厂商: 任天堂
类型: RPG
媒体: 卡带

任天堂与FC特别配色版的GBA、SP同步发售的FC迷你游戏系列之一。该系列包括马里奥、大金刚、吃豆等经典大作。

作为日本游戏史上第一款真正正义的RPG游戏，本作的地位无可争议。但毕竟事过境迁，当年的惊人之举如今看来毕竟是大过之乏味了。GBA上的这部FC经典作品，不过就是将原来的程序重新演奏一遍，没有丝毫看戏的变化。忠于原始对资料保存人来说是值得欣赏，但实际的游戏意义确实不大。

86年FC平台上由宫本茂设计的又一代经典“塞尔达传说”如今登场GBA，游戏整体感觉和当年差不多，对那个年代过来的老玩家们而言其亲切感不言而喻。相对于如今的“塞尔达”来讲，这款游戏还略显粗糙，不过整个“塞尔达”系列的很多要素与设定都是源于本作，很有纪念意义。

又一个复刻版，不过还真是“完全移植”！画面和FC时一模一样，不过这就让人有怀旧的感觉了，主要是游戏的乐趣还在，所以系列的FANS是不会计较那些东西了。游戏做得很用心，不过究竟应该说这是为了更好地还原经典还是为了更加方便地怀旧呢？

说起这老任，他还真是食言为誓，这不，又把那些年前的老游戏搬上了GBA，不过，既然是陪伴众多玩家度过美好童年的精品，那么大家或多或少都会给它一些面子，至少不会把它骂个体无完肤。话说回来，这老任的游戏不就是那么好吗？反正俺是越玩越起劲，要不是考虑到还有好几碗冷饭没吃的份，俺还真不舍得放手呢！



战国无双

SENGOKU MUSOU

PS2

厂商: KOEI

发售日: 2004.2.11

类型: ACT

价格: 6800日元 其他:

各武将能力上限值

武将名	攻击	防御	间攻	间防	骑马	骑马防	移动	跳跃	回避
真田幸村	172	184	170	190	170	190	180	175	180
服部半藏	160	172	194	180	154	180	195	195	195
阿市	146	188	186	200	142	180	195	195	190
上杉谦信	194	174	168	166	200	166	150	155	150
明智光秀	174	182	168	194	174	184	175	170	180
杂贺孙市	166	188	178	198	170	188	180	170	170
武田信玄	188	200	142	200	182	200	145	140	145
前田庆次	200	176	182	178	200	178	180	200	190
森兰丸	158	180	190	188	150	188	190	185	190
女忍者	148	174	190	188	150	188	200	200	200
伊达政宗	152	180	186	176	158	200	195	190	195
阿国	186	172	146	170	190	170	155	155	145
浓姬	166	188	178	198	170	198	180	170	170
五右卫门	196	170	200	162	186	162	140	165	150
织田信长	176	190	174	186	178	198	190	175	170

自创武将修行

评分标准: 100分特级, 80-90分一级, 60-70分二级, 20-40分三级, 20分以下论外。

—— 剑豪 ——

内容: 限制时间内尽可能多地打倒敌人。限制时间为1分钟, 每打倒50人限制时间增加5秒, 每达成5连击增加3秒。

评分: 500人斩以上100分, 450-500人90分。

—— 突破 ——

内容: 快速到达城内目的地。限制时间为2分钟。

评分: 剩余时间1'以内80分+击破数40人以上20分=100分; 剩余时间1'15"以上100分, 剩余时间1'10"-1'15"90分。

—— 刚弓 ——

内容: 使用远程攻击(弓矢铁炮)击退敌人。

评分: 命中率90%以上50分+击破数25人以上50分=100分。

—— 心眼 ——

内容: 使用武器反弹敌人的远程攻击(弓矢铁炮)。

评分: 根据击破数和击退率。

—— 马术 ——

内容: 骑马绕本能寺2周。第2周时追加敌人。

评分: 剩余时间1'以上100分, 65"1'-1'90分。

—— 奥义 ——

内容: 只能使用无双奥义打倒敌人。限制时间为1分钟, 使用奥义期间限制时间不减。

评分: 击破数450人以上100分, 400-450人90分。

—— 舞斗 ——

内容: 用连击数赚取点数。5连击以上追加敌人。

评分: 根据连击得点和最大连击数, 连击得点超过60可得50分。

1 修行追加条件

马术	突破中级
刚弓	剑豪中级
心眼	剑豪中级
舞斗	剑豪上级
奥义	舞斗中级

2 谒馆事件

前田庆次(攻击力85以上剑豪中乱入)	可修得技能「居合」。
服部半藏(跳跃力130以上舞路中乱入)	可获得道具「兵粮丸」。
五右卫门(攻击力140以上突破中乱入)	可修得技能「千里眼」。
伊达政宗(马术中乱入)	可修得技能「怒发」。
女忍者(心眼中乱入)	可修得技能「心宽」。
杂贺孙市(间接攻击力75以上刚弓中乱入)	间接攻击武器变成火绳枪。
阿国(舞路中乱入)	击破100下可修得技能「炼气」。
毒丸击破	可修得技能「忍耐」。
突破乱入1(剑豪中乱入)	新武将MODEL1追加
突破乱入2(剑豪中乱入)	新武将MODEL2追加
突破乱入3(剑豪中乱入)	新武将MODEL3追加
突破乱入4(突破中乱入)	新武将MODEL4追加

演武剧本任务100%达成条件



第一章 川中島の戦い

1. これは啄木鳥だ!

—— 开战后出现, 在未完成任务2及任务7未出现的情况下打倒武田信康。

2. 海津城制圧

—— 开战后出现, 在未完成任务1及任务7未出现的情况下打倒真田幸村夺取海津城。

3. 战国一の名勝負

—— 任务1成功后出现, 在未与真田幸村接触的情况下突入武田信玄本阵。

4. 啄木鳥を落とす

—— 任务1成功后, 在未完成任务3的情况下接近真田幸村后出现, 打倒他。

5. お祈りは?

—— 任务2成功后出现, 在善光寺我乃揭点健在的条件下击破封锁善光寺的武田义信。

6. 行くことは流れのごとし

—— 与任务5同时或任务5完成后或任务7完成后出现, 打倒山本勘助。

7. 挟击

—— 任务1及任务2均未完成, 真田幸村、武田信康、柿崎景家、甘粕景継存在的情况下, 真田幸村到达妻女山时出现, 击破真田幸村和武田信康。

8. 一矢報いん

—— 任务7失败后出现, 突入武田信玄本阵。



第二章 小田原城潜入

1. 存じません
——第二层与女忍者接触后出现，将其打倒。
2. 时间稼ぎ
——任务1成功，第四层接近真田幸村后出现，将其打倒。
3. 思わせぶり
——任务1失败，第四层接近真田幸村后出现，打倒幸村和女忍。
4. 後の祭り
——第5层开始后出现，打倒北条氏政。

第四章 岐阜城攻略战

1. 鬼衆田・猪衆田
——开战后出现，寄信信与直江兼续对话结束后将衆田引至誘到炮击范围内。
2. 天に梯子をかけるが如く
——任务1成功后出现，守卫天梯车架起，打倒羽柴秀吉。
3. 墨模城を落とせ！
——任务1失败后出现，守卫天梯车架起，打倒羽柴秀吉。
4. 正面突破！
——任务2或者任务3成功，和任务5一起出现，打倒前田庆次。
5. 左方展开
——任务2或任务3成功，和任务4一起出现，打倒前田利家守卫天梯车架到西门。
6. 西の強者
——任务2或任务3失败后出现，在未完成任务7情况下打倒西门的前田庆次。

第五章(上) 川中島宿命战

1. 八幡原主导权
——开战后出现，先打倒武田信廉。
2. 海津城攻击
——开战后出现，先打倒小山田信茂。
3. 妻小田山防卫
——任务1或任务2成功后出现，在甘糟景持生存的条件下打倒服部半藏。
4. 善光寺防卫
——完成任务1一段时间后出现，在善光寺守备武将生存的条件下打倒山县昌景。
5. 夺还阻止
——完成任务2一段时间后出现，在庵津城被夺回之

第三章 上田城攻略战

1. 真田のせがれ
——开战后约30秒出现，在柿崎景家败走前打倒真田幸村。
2. 影武者
——任务1成功后出现，在本阵未被侵入前打倒一个真田幸村。
3. 幻影
——任务1失败后出现，在本阵被侵入前打倒原本的真田幸村、户石城的真田幸村以及南边小路的女忍。
4. 幻惑
——任务2失败后出现，在本阵被侵入前打倒两个真田幸村、上田城门的真田信之以及南边小路的女忍。
5. 本阵挟击！
——任务2成功后出现，在本阵被侵入前打倒剩下的真田幸村、上田城门的真田信之以及南边小路的女忍。
6. 追い討ち！
——任务2或任务3失败后出现，在未完成任务8的情况下打倒东门明智光秀。
7. 神・魔王
——任务4成功后出现，在织田信长进入岐阜城前将其打倒。
8. 相手をならす
——任务8失败后出现，打倒城内的织田信长。
9. 城内制圧！
——任务8或者任务7完成后出现，打倒织田信长。
11. 扫討战！
——完成任务8、9、10中任何一个后出现，打倒所有织田军武将。

- 任务3、4、5中任何一个完成或失败后都会出现，在真田信之到达本阵前将其打倒。
7. そのこい！ 宿敵！
——任务5或任务6完成后出现，打倒武田信玄。
8. 城内決戦！
——任务7成功，把上田城外的敌军都打倒后出现，打倒真田昌幸。
9. 三つ指突いて
——城内战接近第一层通路的女忍者后出现，将其打倒。
10. 真田の兄
——接近把守第一层真田信之后出现，将其打倒。
11. 真田の弟
——接近把守第二层真田幸村后出现，将其打倒。
12. 兄弟仁義
——第五层接近真田幸村后出现，打倒幸村和女忍。
13. 真田の父
——任务12成功后出现，打倒真田昌幸。

前打倒真田幸村。

6. 一時撤退
——完成任务4或任务5，敌方武田信廉援后出现，须退后到指定地点。
7. 最後の最終突入
——完成任务6后出现，单独突入武田本阵。
8. 茶臼山攻击
——完成任务4或任务5一段时间后和任务6一起出现，不撤退打倒武田胜頼。

第五章(下) 姉川の戦い

1. 決戦開始
——开战后出现，在宇佐美定満败走前打倒内

- 藤昌丰。
2. 波状攻击
——开战后出现，在柿崎景家败走前打倒马场信房。
3. 疾きこと風の如し
——开战后出现，在鬼小田弥太郎败走前打倒山县昌景。
4. 徐かざること林の如し
——开战后一段时间，或者完成任务1-3后出现，在武田信玄撤离战场前突入本阵。
5. 優越すること火の如し
——任务4成功后出现，打倒全部武田军武将。
6. 動かざること山の如し
——任务5成功后出现，打倒武田信玄。

第一章 稻叶山城防卫战



1. 堅城・稻叶山
——开战后出现，击破敌方前线部队。
2. 木材が狙われる
——完成任务1一段时间后出现，木材库的门打开，击破木材库部队。
3. 決意
——游戏进行到一定时间出现，打倒羽柴秀吉夺回一夜城使炮击停止。
4. 实力主義
——任务3成功，接近敌炮后出现，打倒织田军全部武将。
5. 竹中半兵卫謀反
——任务3成功后出现，在竹中半兵卫到达本阵前将其打倒。

第二章 伊势长岛歼灭战

1. 火計准备
——开战后出现，打倒守备的德兵法師达成(两个)岩的制压。
2. 炮击准备
——开战2分后出现，护卫我方大筒部队的安全直到炮击开始。
3. 再生の炎
——任务1成功后出现，保护秀吉的工作部队到达指定地点。
4. 火計工作
——任务1失败后出现，保护秀吉的工作部队到达指定地点。
5. 岩制压指令
——任务3或任务4失败后出现，制压四方敌岩。
6. 降伏の使者
——任务3、4、5其中之一完成后出现，在证据到达织田信长本阵前将其打倒。
7. 命は力なんだ
——任务6成功后出现，打倒服部友作成退却路线。
8. 民を逃がせ！
——任务6成功后出现，让敌方部队安全到达撤退地点(需先与之接触)。

第三章 本能寺の変

1. きよなるを救えて
——开战后出现，打倒森兰丸突破南门。
2. 桔梗と炎
——开战后出现，保护火计部队到达指定地点。
3. 死者との約束
——任务2成功，接近浓姬后出现，将其打倒。
4. 无垢は罪か
——任务2成功，接近阿市后出现，将其打倒。
5. 相克
——接近织田信长后出现，将其打倒。

第五章 (上) 岐阜城潜入

1. 忍びをい者
——第一层出现，击败忍者部队。
2. 亲玉
——任务1成功后出现，打倒服部半藏。
3. 美しき猫たち
——第二层出现接近杂贺孙市后出现，将其打倒。
4. 不法侵入
——第三层出现接近石川五右卫门，将其打倒。
5. 信念
——第四层开始后出现，打倒森兰丸。

第五章(下) 山崎の戦い

1. 东门を守れ
——开战后出现，在阿闭贞征生存条件下打倒敌突破东门の佐性成親。
2. 西门を守れ
——开战后出现，在明智秀满生存条件下打倒敌突破西门の瀬川一益。



第一章 伊勢長島 歼灭战

1. 火计准备
——开战后出现，打倒东南西北任意两处的守备法师。
2. 炮击准备
——开始一段时间后出现，守护大筒部队(九鬼嘉隆)直到炮击开始。

3. 再生の炎
——完成任务1后出现，掩护羽柴秀吉到火计地点。
4. 火计工作
——任务1失败后出现，掩护羽柴秀吉到火计地点。
5. 替制压指命
——任务3或任务4失败后出现，打倒东南西北四处的守备法师。

第二章 长条の戦い

1. 最前线
——在没有超过我方火炮栏右侧的情况下，开战即会出现，防卫兼白山，打倒马场信房配下强袭部队20人以上(不要上前击破马场信房)。
2. 牵制
——完成任务1后出现，打倒目标地点(在由北向南的路上一定要从我方栅栏的西侧经过)。

4. 外野はひつこんでな
——完成任务2、3后出现，制压所有敌据点。
5. 横奇者を倒せ
——完成任务4后出现，打倒场中所有倾奇者。
6. 无杂者退散
——织田军武将登场一段时间后出现，接触场中还活着的织田军，使其撤退。

第三章 京洛の舞

1. お手合を拜見
——开战后与石川五右卫门接触(不打倒)就会出现，从出现任务开始计起，5分钟内百人斩。
2. 汉の雄略
——完成任务1后出现，打倒五右卫门。
3. 有名人はつらいよ
——接近阿国后出现，将其打倒。

第四章(上) 山崎の戦い

1. 天王山門閉鎖
——开战后出现，在敌方自动关门打倒天王山頂3个守备头。
2. 松田軍救出
——任务1之后出现，击败敌军救出松田政近。
3. 天王山を制する者は
——任务2之后出现，击败天王山守敌。
4. 援軍合流阻止
——开战一段时间后出现，在丹羽长秀与秀吉本队合流前将其击破。注意之前不能从地图左方阿市所在的那条路下去。
5. 大虎
——任务3成功一段时间后出现，打倒前田庆次救出阿闭贞征。
6. 戦に非ず
——任务4成功后出现，在义民兵到达洞窟右侧的出口前将其击破一定数量。
7. 洞窟を抜けろ
——任务4成功、任务6出现且任务3尚未完成时，明智秀吉到达洞窟内部出现，由洞窟左侧出口脱出。
8. 猿知恵に破り
——任务3失败一段时间后出现，击败黑田军救出津田军。

3. 暗に憂く者
——明智秀吉接近上方洞窟时出现，将洞内五处伏兵——引发后，打倒其中全部叛徒和突忍。
4. 仇敵
——任务1成功后经过一段时间后出现，在阿闭贞征生存条件下打倒羽柴秀吉。
5. 理性

第四章(下) 安土城防衛战

1. 炎を止めろ
——开战后出现，在瀬川一益和织田信忠到达指定地点前击破2人。
2. 火の手が伸びる
——开战后一段时间后出现且敌方羽柴秀吉生存时出现，在其突破城门前击破。
3. 突破予告
——开战后一段时间出现且敌方柴田胜家生存时出现，在其突破城门前击破。
4. 羽柴を水際で止めろ
——任务2失败且敌方羽柴秀吉率先靠近天守阁时出现，在其到达天守阁前击破。
5. 柴田を水際で止めろ
——任务3失败且敌方柴田胜家率先靠近天守阁时出现，在其到达天守阁前击破。
6. 飛んで火にいる
——到达安土城右下方大门内时出现，击败全部伏兵。
7. 圣域無し
——任务1失败且敌方瀬川一益或织田信忠靠近地图上方一闭城门前时出现，将其打倒。
8. 魔王の連撃
——任务4、5、7完成其中之一后出现，在织田信长到达天守阁前将其打倒。

- 任务1、2、4完成，明智秀吉接近森兰丸后出现，明智秀吉一直留在森兰丸身旁且保证森兰丸生存，一定时间后森兰丸加入我方。
6. 信長自ら進む
——任务1、2、4完成且任务3尚未完成，浓雾散去后出现，在织田信长到达山顶前与之接触。

8. 降伏の使者
——任务3、4、5任一成功后出现，在证事到达织田信长本阵以前将其打倒。
7. 命は力なんだ
——任务6后出现，打倒服部友贞。
8. 民を逃がせ
——任务6完成后出现，保证敌方3个法师安全到达撤退地点(需和3个法师分别接触)。

6. 马防備
——任务5未出现且任务1或任务2失败时出现，击败武田军来袭部队。
7. 若虎
——完成任务3后出现，接近真田幸村。
8. 故郷へ帰るんだな……
——完成任务7后出现，打倒真田幸村。

第四章 小田原城潜入

1. 子守り
——到达第3层，和伊达成实遭遇时出现，打倒伊达成实前打倒伊达成实和片仓小十郎。
2. 武士に喰言なし
——完成任务1后出现，打倒伊达。

第五章 川中島脱走し

1. 前田庆次の大膽さ！

- 一开始就会出现，打倒所有敌将(如果是LV5武器，需要连斩将也全部打倒)。
2. 欢迎幸村
——杂贺孙市登场一段时间后出现，打倒守备善光寺的敌将。
3. 恋は盲目
——阿国和石川五右卫门登场一段时间后出现，在石川五右卫门前与阿国接触。



第一章 稻叶山城防卫战

- 1. 坚城・稻叶山**
——开战后出现，打倒佐佐成政和柴田胜家。
- 2. 木材が狙われる**
——完成任务1一段时间后出现，往天梯车的方向去击败蜂须贺小六。
- 3. 决意**
——游戏进行到一定时间出现，打倒一夜城的羽柴秀吉。
- 4. 实力主义**
——任务3成功，接近浓姬后出现，打倒织田军所有武将。
- 5. 竹中半兵卫谋反**
——完成任务3后出现，在叛变的竹中半兵卫到达本阵前将其打倒。

第二章 伊势长岛歼灭战

- 1. 火计准备**
——一开始就出现，打倒伊势西南北任意2个敌据点的法师。
- 2. 炮击准备**
——开始后一段时间出现，保证大筒部队（九鬼嘉隆）生存直至炮击开始。
- 3. 再生の炎**
——完成任务1后出现，掩护羽柴秀吉到达火计地点。
- 4. 火计工作**
——任务1失败后出现，掩护羽柴秀吉到达指定地点。
- 5. 禁制压指令**
——任务3或任务4失败后出现，打倒伊势西南北四方据点的四个法师。
- 6. 降伏拒否**
——任务3、4、5任一项成功后出现，在证惠到达织田军本阵前将其打倒。
- 7. 破坏と创造**
——任务6完成后出现，将逃亡中的法师全部打倒。

第三章 本能寺の变

- 1. 绝对领域**
——开战后出现，在明智光秀军武将（除光秀以外）到达本能寺南门前将其全部打倒。
- 2. 复仇の炎**
——开战后出现，在火计部队从秘头到达火计地点前将其打倒。
- 3. 蝶の血・发现す**
——本能寺西门打开后浓姬会叛变，接近浓姬后出现，将其打倒。
- 4. 谋杀の刃**
——任务1和任务2均完成一段时间后出现，打倒明智光秀。
- 5. 陷阱**
——任务2失败后出现，与浓姬接触共同逃亡。但信长到达西门后浓姬仍会叛变。
- 6. 援い**
——任务2失败后出现，织田信长与阿市接触后阿市开始移动，保护阿市到达撤退地点。

第四章 姊川の戦い

- 1. 连携回復**
——开战后出现，打倒斋藤利三与松田政近。
- 2. 政宗奇袭**
——开战一段时间后出现，打倒伊达政宗。
- 3. 中央突破**
——开战一段时间后出现，打倒井伊直政、木村原康政和前田庆次。
- 4. 盗元と挑戦者**
——一段时间后出现，在杂贺孙市完成狙击前将其打倒（地图左下）。
- 5. 同いかけ**
——未全部完成本关任务1-4，到达德川家康本阵前出现，打倒明智光秀。
- 6. 迷いの刃**
——任务3成功后出现，须先完成任务1-4，之后再进入德川家康本阵打倒家康。
- 7. 足掻者**
——任务6成功后出现，打倒明智光秀。

第五章（上） 岐阜城潜入

- 1. 杀阵**
——第1层出现，击败敌方忍者部队。
- 2. 黒き罇**
——完成任务1后出现，打倒服部半藏。
- 3. 私斗**
——到达第2层出口时出现，打倒杂贺孙市。
- 4. 妨害**
——第2层与女忍者接触后出现，将其打倒。
- 5. 粘着**
——第2层未与女忍者接触或接触后未完成任务，在第3层接近女忍者后出现，打倒女忍者。
- 6. 天气隠**
——第3层与前田庆次接触后出现，将其打倒。
- 7. 心通い合わせ・刃交わす**
——到达第4层后出现，打倒明智光秀。

第五章（下） 安土城防卫战

- 1. 根**
——到达第二层时出现，找到并打倒刺客（服部半藏）。
- 2. 危**
——第三层开始后出现，找到并打倒刺客（杂贺孙市）。
- 3. 空**
——第四层开始后出现，找到并打倒刺客（女忍者）。
- 4. 命**
——第五层开始后出现，找到并打倒刺客（前田庆次）。
- 5. 乱**
——任务1-4未全部完成，到达第六层后出现，在织田信长生存的条件下打倒所有敌将。

准击巾田信长。

4. 終幕への序曲

——任务3成功后，与织田信长接触时出现，将其打倒。

5. さらば戦いの日々

——任务3失败后，和织田信长接触后出现，将其打倒。

第六章 安土城潜入

- 1. 信长狙击・终弾**
——在第一层开战后出现，发现织田信长并保持距离，用R1键瞄准击中他。
- 2. 今日の俺は哥**
——第二层与服部半藏接触后出现，将其打倒。
- 3. 武士に非ず**
——第三层与阿市接触后出现，在阿市生存的条件下到达下一层。
- 4. 戦いの挽歌**
——第四层与前田庆次接触后出现，将其打倒。
- 5. 紳士たれ**
——第五层与浓姬接触后出现，在浓姬生存的条件下到达下一层。

第一章 伊勢长岛歼灭战

- 1. 大筒**
——开战后出现，在敌方炮击开始前击败大筒部队（九鬼嘉隆）。
- 2. 炮击**
——任务1失败后出现，击败大筒部队（九鬼嘉隆）。
- 3. 护卫**
——开战后火计后出现，护卫证惠到达织田军本阵。
- 4. 退却**
——任务3成功后出现，掩护全军撤退。
- 5. 确保**
——任务4开始后出现，打倒森兰丸。
- 6. 信长狙击・序弾**
——任务4完成后出现，接近信长。

第二章 山崎军突袭

- 1. 进行扫荡战开始**
——开战后出现，击败织田军先锋部队。
- 2. 信长狙击・初弾**
——开战后一段时间出现，当织田信长处于静止状态时，从地图上方的洞窟里接近，按R1键瞄准中他。
- 3. 猛攻**
——完成任务1后出现，击败织田军第二阵。
- 4. 伏兵の名前**
——完成任务3后出现，在羽柴秀吉到达我方本阵前将其击败。
- 5. 抵抗を止めよと・秀吉は言う**
——完成任务4后出现，在明智光秀到达我方本阵前将其击败。
- 6. 戦う理由**
——完成任务5后出现，在前田庆次到达我方本阵前将其击败。

第三章 越前防卫战

- 1. 敵いの主か破滅の使者か**
——开战后出现，打倒柴田胜家和佐久间信盛。
- 2. 光秀狙击**
——完成任务1后出现，经过地图中央大桥右侧的小桥，沿地图最右侧到达狙击地点，用R1键瞄准击中明智光秀。
- 3. 逃亡**
——任务2完成后出现，护卫我方军团到达地图上我方军本阵。
- 4. 狩人か獵物か**
——任务2完成后一段时间后出现，在服部半藏绕场一周的过程中和他保持距离不与之接触，直到他返回本阵。
- 5. 影と影**
——任务4失败后，打倒服部半藏。
- 6. 信长狙击・武弾**
——任务3成功后出现，从地图左下森兰丸处到达狙击地点，用R1键瞄准击中织田信长。
- 7. 胜手に逃げろ**
——任务5失败后出现，到达地图上方说出地点。
- 8. 才能**
——任务6失败后出现，击败织田全军。

第四章 京洛抵抗战

- 1. 前哨战**
——开战后出现，在敌方火计部队登场之前夺取南方3个据点。
- 2. 馬鹿の二つ覚え**
——开战一段时间后出现，在敌方从秘头到达火计地点前将其打倒。
- 3. 信长狙击・登弾**
——任务2之后，在证惠开始前往织田处投降时出现，在证惠和信长接触前到达指定地点，用R1键瞄

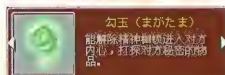
逆转裁判3

全精神枷锁研究

厂商: CAPOOM 发售日: 2004.1.23
类型: AVG 价格: 5800日元 其他: —

自从逆转2开始加入了サイコ・ロック系統并初受好评后,到了本作就更加灵活地运用了这个系统来提高玩家在侦探部分通过证物或人物档案破解枷锁从而得到更多关键性的线索,而且サイコ・ロック部分也正是本作流程中的关键部分,倘若无法正确解开的话,游戏进度也将难以继续推进。所以在这里我们为大家整理汇集了本作中全部13处心锁部分的问题及破解过程供大家参考。 □图&文/nakazawa

サイコ・ロック,精神枷锁,也即心锁,往往是侦探过程中对方因某些原因难以启齿或不敢让别人知道的其内心深藏的秘密,一般探讨到这些话题时,对方便会避而不答,不过这里真可谓在这个时候体现出其作用了,她的“勾玉”便是能够进入对方内心心探打探对方秘密的宝物,当对方出现枷锁时,只须进行“つきつける”出示勾玉就可以进入对方内心世界与其交流(是有点类似于催眠的手段),同时还得采用法庭上举证的方式回答对方的一些问题,全部正确的话,枷锁自然也就解开,并得到更多关于案件的线索,不过要是弄错了其中任何一个的话,便会立即停止内心交流而退出。有些时候在证据不足时也是暂时无法正确破解枷锁的,特别是在第五话,这个时候就需要退出继续寻找新的证物和线索。




只有侦探部分的过程中才会出现该状况,所以在只有法庭部分的第一、四话中没有サイコ・ロック精神枷锁。以下为全部13处的枷锁列表,日语原文部分为系统提示需要进行出示证物或回答时的问题。

第二话


本话的枷锁部分还只是为大家适应这个系统,因此难度都不算很高,步数也不多,很容易就可以pass了。

侦探部分(上) 心锁1

地点 冥牙侦探事务所(星威岳 冥牙) 人物 
心锁话题 一假面マスクの手口(一假面怪盗的手法)
①冥牙さん。ゆべ、あの扉を通った人物がいるハズなんでお! 出示那晚通过那扇门的人一直盯着门的原因是监控录像的资料
出示证物 カメラのデータ
②なぜなら! このとき、あなたは……
选择怀疑他的理由
× イネムリしていた
× トイレに行っていた
○ キゼツとせられた
③貴方のスイリ……そのコンキョウたる証处を見せていたこうす!
出示使其昏倒的证物是由于七支刀的打击
出示证物 七支刀




心锁3

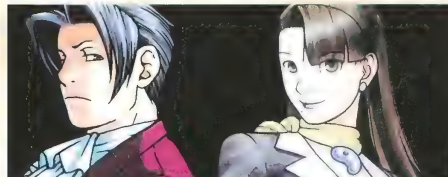
地点 高菱屋地下仓库(华宫警署) 人物 
心锁话题 一仓库のツボ(一仓库之罐)
①法庭で提出されたツボがホンモノだ、という証处でも……や
出示证物 一仓库のツボ
②どうして……わかるんてですか? このツボが最近割れた、なんて! 出示一仓库之罐又被摔碎过的证据
出示证物 秘宝展のポスター
③ツボが……この高菱屋で割れた、っていう証处はあるんですか! 表明罐子是在高菱屋摔碎的原因
出示证物 ツボが入っていたハコ
④そのハコが、この仓库で落とされたっていう証处が……や! 说明箱子丢在高菱屋仓库的原因
出示证物 ペンキの迹

第二话


开始有些难度了,最开始因为真真的“勾玉”被本士坊偷去了所以曾一度暂时无法破解本士坊的枷锁,而找回勾玉后遇到五十岚时却因为这个好色的老头子才不得不请出千寻来帮忙,而且本话的破解步骤都很繁多。

侦探部分(上) 心锁4


地点 ビタミン广场(将兵) 人物 
心锁话题 一常連さん(一常客)
①あの店の料理が 自当てではないという証处は……! 为什么还要无那么食物难吃的店吃东西的证据
出示证物 ランチ
②あなたのサイフに、おカネが あまっているハズがない! 对于没有工作的人来说那么贵的东西怎么吃得起
出示证物 ショート志
③あの店で毎日、新聞をタダで 読むことはできません! 在那个店可以一直在那里看报纸
出示证物 スポーツ新聞
④吐瀉美庵に通つていたのは……もしかしして、このためては?
出示人物 一须藤本 マコ




心锁5

地点	吐丽美庵(本土坊 藏)	人物	
心锁话题	～マコの动机～(须藤木的动机)		
①もしかして、この人物だったのでは…? 对于死者の9000万、真			
正怀有动机的人应该是……			
出示人物	本土坊藏		
②あなたは、ヒトのものを盗んだことがある……! 为何等出其有偷盗嫌疑			
出示证物	五十嵐のメモ		
③ワタシが……お母さんのモノを盗んだっていう、決定的な証拠よ! 表明其			
有偷盗嫌疑的有力证据			
出示证物	勾玉		
④……大金が必要だったんじゃないんですか? 表明其短期内需要大笔钱的原因			
出示证物	本土坊の借用书		


偵探部分(下) 心锁6

地点	吐丽美庵(系指圭介)	人物	
心锁话题	～ラジオ～(广播)		
だいたいわかりますからね聞いていた番組の内容は……! 听到广			
播后大叫的原因是			
出示证物	被害者の宝クジ		

心锁7

地点	カリヨード(鹿羽うらみ)	人物	
心锁话题	～アタマの包帯(头上的绷带)～		
①“ケダ”の原因……。この証拠品と关系があるんじゃない			
すか? 出示表明其受伤原因的证据			
出示证物	修理代理状书		
②あなたと、《鹿羽組》のカンケイは……其与鹿羽组的关系			
出示人物	鹿羽 权太		
③もしかして……その、逃げた人というのは……那个交通事故的肇事者也许是?			
出示人物	芝九藏 虎ノ助		
④彼が交通事故にあったという可能性を示す証拠があります能够证实是芝九藏			
虎ノ助造成事故的证据是			
出示证物	スクーター		
⑤芝九藏さんが手代を出したのは、あなたのためではなく			
出示人物	鹿羽 权太		


心锁8

地点	[株]バクダス(小池ケイコ)	人物	
心锁话题	～高夫のトラブル～(高夫的麻烦)		
①これじゃないですか? 高夫さんの“トラブル”の原因高夫因			
为有麻烦而去赌博的原因			
出示证物	ハズレ马券		
②高夫さんのギャンブル……马券だけじゃないはずです! 高夫所赌博的不只是			
赛马, 还有?			
出示证物	被害者の宝クジ		
③冈高夫は、おカネに困っていた。……その証拠があります! 表明高夫因钱发			
困的证据是			
出示证物	高夫のカレンダー		
④あれやれ……被害者とゼントラの接点、か……而与被害者借钱有关的人			
出示人物	芝九藏 虎ノ助		
⑤その“プログラム”……もしかして、コイツですか? 高夫的计划中重要物品			
出示证物	クリーニング・ボンバー		


第五话

从本话开始, 所遇到精神枷锁都不是那么顺利可以解除的。每个枷锁在第一次遇到时都无法解开, 只有继续进行其后的流程找到更多的证物和人物档案后才能在相应的提问处出示。


偵探部分(御剣) 心锁9

地点	留置所(あやめ)	人物	
心锁话题	～こわかった～(所担心的事)		
①あなたが 外にも出られないほどこわかったものとは……举出			
あやめ所害怕的是……			
出示证物	あやめ宛てのメモ		
②あなたは、その“秘密”を、この人物には知られなかつた! 知道其所谓			
的那个秘密的人			
出示人物	成步堂 龙一		


心锁10

地点	山小屋・极乐庵(天流斋マシス/矢张政志)	人物	
心锁话题	～事件当夜のこと～(案发当晚)		
①おぼろ折への落雷……おまえが それを、部屋 から見たはずがな			
い! 举出反驳矢张不可能在自己房间里看到落雷的证据			
出示证物	叶隠院の見取り图(指出极乐庵的位置)		
②ゆうべ、キサマはここで、この人物がくるのを待っていた! 再指出当晚他实			
际上在等待的人			
出示人物	あやめ		
③キサマが、あやめを待っていたという証拠なら……继续指出其等待			
あやめの物品			
出示证物	あやめ宛てのメモ		


偵探部分(成步堂) 心锁11

地点	叶隠院・本堂(界忌尼)	人物	
心锁话题	～天流斋エリス～		
①彼女の「正体」を物語る証拠提出! 天流斋 不只是连环画家那			
么简单的证据			
出示证物	仓院流・家元の护符		
②ある証拠品によって正体がハッキリする另一项证明其真实身份的证据			
出示证物	掛け軸		

心锁12

地点	修验堂内(あやめ)	人物	
心锁话题	～事件当夜のこと～		
①目击した人物案发当晚目击其在场的人是			
出示人物	界忌尼		
②9時40分に出たはずがない! 反驳其并不是在9点40分离开叶隠院的			
出示证物	あやめの証文书		
③このムジュンを説明する答え! 说明这个矛盾的回答			
×	あやめは叶隠院にいた		
分支选择	×	あやめは奥の院にいた	
	×	あやめは、ふたりいた	
④もう一人の「私」がいた! 証拠提出! 还有另一个“あやめ”的证据			
出示人物	美柳ちなみ		

心锁13

地点	极乐庵(绫里春美)	人物	
心锁话题	～事件当夜のこと～(事件当晚)		
①春美ちゃんはここへ行った 指出“奥の院”			
②春美ちゃんがそこへ行った理由春美没去舞子房间却去了里院的原因是			
出示人物	绫里 真宵		
③鈴の音を聞き逃さなかつた理由! 听到铃铛声后就逃的原因			
出示证物	燃えカス		
④灵媒しようとした人物当晚准灵媒招回来的人是			
出示人物	美柳 ちなみ		
⑤指示书は誰が書いたものなのか? 写指示书指使其灵媒的人是			
出示人物	绫里 春子		
⑥子どもがやつた! 証拠提示! 其弄错了原指示书意思的证据			
出示证物	掛け軸		

No.113

吉利蛋

血厚的PRT的家伙，特殊攻击PM的麻烦对手，物理防御很低，虽然有反击弹射，但还不能直接面对高物理攻击的PM。天恩特性更使它恐怖，已经把天恩特性的快乐蛋列为与超梦古拉顿等神兽禁止，不过吉利蛋禁止！

■辅助型：反击+生蛋+芳香治疗+光之壁
辅助的它也没有什么话说。敌人用特殊攻击PM的时候就把他拖上来帮队友恢复异常状态。

■特性型：影分身+火焰喷射/10万伏特/冷冻光/水之波动/毒炸弹
天恩特性的最大发挥，增加了7件事使敌人烧伤/麻痹/冷冻/中毒/混乱，因此对付吉利蛋的朋友请小心（温馨提示~）。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	28/28
攻撃	5
防御	4
特攻	11
特防	9
素早	1
HP	21
攻撃	30
防御	30
特攻	30
特防	30
素早	30

No.114

蔓藤怪

草系的物理防御PM，可挡特殊防御低，但是特殊攻击力很弱，因此还是用物理攻击为主。

■太阳型：太阳光线+出太阳+觉醒/催眠花粉+超级睡眠/反射盾
催眠花对于大多数GBA太阳家还是有奇效，建议出太阳后催眠敌人，不过太阳战士量蛋树和霸王花比他更合适。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	18/18
攻撃	14
防御	14
特攻	13
特防	10
素早	6
HP	64
攻撃	61
防御	61
特攻	61
特防	61
素早	61

No.115

袋龙

能力平均的家伙，也会很多特殊攻击技能，但是特殊攻击力很弱，因此还是用物理攻击为主。

■反击型：忍耐+起死回生+反击+钢铁尾巴/地震/报恩/舍身撞击/影子球（选其中一个）速度方面比沙比拉快一些，还是能够完成反击的。

■替身型：替身+气合拳+钢铁尾巴/地震/报恩/舍身撞击/影子球（选其中两个）替身PM的基本标配，没有什么好说的。

■速攻型：报恩/舍身撞击+钢铁尾巴+地震+影子球
也没有什么好说的，对付格斗系PM请小心。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	20/20
攻撃	11
防御	9
特攻	8
特防	11
素早	27
HP	37
攻撃	37
防御	37
特攻	37
特防	37
素早	37

No.117

刺海马

和刺海马一样，完全没有进化，所以可以使用进化后的配招，物攻当然没有海马龙好。

■求雨型：龙吐息+冲浪/冷冻光+影分身/睡觉+求雨

利用特性快速使用求雨增加速度后进行攻击。使用起来还是没有海马龙好。

■龙型型：龙舞+睡觉/冲浪+报恩+觉醒地/岩
不太提倡冲浪，还是用报恩老老实实的攻击吧。可以把龙力量换成影子分身。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	16/16
攻撃	9
防御	10
特攻	10
特防	6
素早	10
HP	27
攻撃	37
防御	37
特攻	37
特防	37
素早	37

No.119

金鱼王

金鱼王是水系的大冷门PM之一，说它冷门不是因为它没实力，而是因为它的看家配招是禁用招，故这只PM处于一个无招可用的地步，也就被各个玩家打入冷宫了。

■配招：睡觉+梦话+尖角钻+潜水
不用多解释，睡觉+梦话，再配合上无耻的一击必杀能尖角钻，这气好的死对头手三只PM都不是问题，而潜水在睡觉时是绝对不会梦话到，所以这种配招就更加恐怖了。不因为一击必杀技能在比较正式的对战中是不允许使用的，故而这种配招也就只能拿来虐待NPC了……

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	15/15
攻撃	9
防御	8
特攻	8
特防	7
素早	8
HP	13
攻撃	13
防御	13
特攻	13
特防	13
素早	13

No.121

宝石海星

宝石海星是水系里大家公认的强宠之一。水系在口袋是一个大系，在这属性里强手如林，而它在众手还能夺得一席之地，可见其实力确实不俗。特性上宝石海星几乎是选择了自然恢复特性，这特性让它在对手的拉锯战中占有了很大的便利。

■配招：自我再生/睡觉+高速旋转+冲浪/水浆/10万伏特/雷电/精神干扰/急冻光线/暴风雪七选二

这是一个清流的配法，自我再生/睡觉是一定要的，冲浪/水浆/10万伏特/急冻光线/雷电/暴风雪/暴风雪是它的主力攻击技，想用威力大但命中率中低的话还是威力小命中率100%的招式自己选择。以配招的一个重点就在于高速旋转上，高速旋转威力小得可怜，才10，而且宝石海星的耐久也低，为何还要用这招呢？这是因为这招可以把常见的毒打手给清除掉。毒打手这招是令敌交换妖怪时上来的妖怪绝招，可连续使用三次，敌妖怪中依次变为最大值的1/8/1/1/4，就是说假如用三次后，对手每交换一次非行属性和非毒属性的PM就会损失1/4HP，这是一个非常巨大的数字，高速旋转的意义就是把己方不利的因子清除掉。

■配招二：自我再生/睡觉+宇宙力量+冲浪/10万伏特/精神干扰/急冻光线四选二
这是一个养精蓄锐法，和上面的配法相比变化就在于宇宙力量上，宇宙力量一次可以提升两防，配合补血技是很慢被打败的，但弱点是显而易见，就是提升了两防，但特攻并不会随之上升，而保持在原来水平上，故海星一段时间后会并不能得到什么实质上的好处，往往只是逼得对手的特殊招式睡醒了，但自己却可能败漏漏掉，也许这配法意义也就是逼得对手睡觉，再通过对手睡觉的空当来进攻或强化了。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	16/16
攻撃	11
防御	10
特攻	9
特防	10
素早	12
HP	36
攻撃	47
防御	47
特攻	47
特防	47
素早	47

No.122

吸盘魔偶

吸盘魔偶这只PM的最大特色就是其不怕火焰的隔音特性，作为一只强化攻击PM，其所害怕的招数——自然就是能破坏能力的各种强制输入招数。其中最常见的是睡眠和吹飞这两招，而这两招因为只有鬼叫有机师学，又让鬼叫成了最普遍的强制输入招，故而也不怕睡眠的隔音特性就比较厉害了，另外，吸盘魔偶的干扰技能很多，而且它还会接力，这让它无论是强化后进攻还是强化后进防御都比较厉害。

■配招一：戏法/鼓掌+冥想+精神干扰+10万伏特/魔针针
这种配法的吸盘魔偶一度是很多玩家拿来和催眠影精灵冥想配合的，影精灵上场后诱使对手让PM上来到场上，然后催眠精灵攻击吸盘魔偶，吸盘魔偶就专受头巾或鼓手的手上不停使用催眠，然后吸盘魔偶就可以轻松冥想。这种组合一度是处于一个很破绽的层次，基本要破绽就只能上吹飞PM，不过现在在挑拨这招被大家重视，让黑眼影精灵几乎是没用了，故现在在这种配法的吸盘魔偶也和冥想胡地一样比较难以实现，而且若要单纯使用冥想吸盘魔偶，还不如使用冥想胡地，因为吸盘魔偶的实际耐久和速度，特攻能力均是不如胡地的，所以真要使用吸盘魔偶，就可以靠它来通关。故而就有了第二、三招。

■配招二：戏法/鼓掌+催眠+冥想+10万伏特+接力
利用戏法之尖干扰技能干扰对手，然后迅速冥想后接力，配10万伏特，能让常见鬼叫PM和催眠精灵上，且它还有个不怕睡眠的特性，故要破绽也是比较容易，冥想成功后可接力给一些特攻好但招式无强化特攻招数的特攻PM，比如说专攻火属性飞龙等，在黑眼影精灵+冥想在现在的对战基本没用的今天，只有利用自己的优势，闯出一条属于自己的道路，才是获胜关键。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	14/14
攻撃	7
防御	7
特攻	8
特防	8
素早	19
HP	19
攻撃	19
防御	19
特攻	19
特防	19
素早	19

No.123

飞天螳螂

比起他的进化钢铁螳螂，虽然物理攻击没有他高，但是他有高速速度，可以轻松完成回避战术，因此有很多人把他进化成钢铁螳螂。

■防御型：忍耐+起死回生+反击+燕反
飞天螳螂的回避战术十分出色，因此多数人都选择了它，所以其他战术就不列举了。

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	14/14
攻撃	8
防御	8
特攻	7
特防	8
素早	19
HP	19
攻撃	19
防御	19
特攻	19
特防	19
素早	19

No.124

迷唇姐

迷唇姐的特技和速度虽都很不错，但因其低体力属性和属性不佳，故这只PM绝少用来直接攻击，多玩些阴的。

■配招：黑眼+灭亡之歌+抓握+守护

ポケモンウリヤ	★能力値
HP	17/17
攻撃	8
防御	7
特攻	11
特防	11
素早	27
HP	37
攻撃	37
防御	37
特攻	37
特防	37
素早	37

随死亡而觉醒一个类型，黑眼先定住对手，然后依情况用灭亡之歌或挑战，最后一招的变化则比较大，守护是比较中庸的，恶魔之吻则在命中率比较高(75%)，一旦能成功对手就只能无奈地等死(除非对手运气极好，一回合醒)。替身与守护有异曲同工之处。相对来讲，恶魔之吻在恶魔之吻的成功率较高。但缺点在于配招变化过少，几乎就只有死亡之歌一种类型，绝少看到有人拿来直接进攻，而变化的配招就更容易被高手防住。

No.125

电击兽

擅长于攻击和快速攻击，懂得急冻拳和十字突是个优点，其他的就没什么了。

■推荐配招：十万伏特+急冻拳+十字突+光墙+其他

另学电磁炮(技能)和炸裂拳，两种状态可以共存，威力十分可怕。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.125	エレクトリック	147/147	75	75	75	75	75
技	電撃	10	10	10	10	10	10
技	急凍拳	10	10	10	10	10	10
技	十字突	10	10	10	10	10	10
技	光壁	10	10	10	10	10	10

No.126

鸭嘴火龙

能力尚可，物攻比较高，要小心地面系。除了学了好多好戏就没别的特点了。

■推荐配招：十字突+火焰放射+闪电拳+精神干扰(或者报恩)

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.126	炎	117/117	117	117	117	117	117
技	炎	10	10	10	10	10	10
技	十字突	10	10	10	10	10	10
技	火焰放射	10	10	10	10	10	10
技	闪电拳	10	10	10	10	10	10

No.127

大甲

大甲在宝蛋能学会剑舞且特性能让它的攻击力不会意外下降是它与其“孪生兄弟”怪力甲虫中庭拉扎的保证，但被刺到了本作，怪力甲虫也能学会剑舞了，这让大甲陷入了一个可有可无的尴尬境地，勉强拿出手的也许就剩一个好特性了，又是一只“既生瑜何生亮”的可怜虫——但不管怎么说，大甲还是有一定实力的。

■配招：剑舞+地震+觉醒飞/报恩/岩崩三选二

大甲其实比怪力甲虫逊色是在攻击技巧上两者差太多了，怪力甲虫一发百万大龟炮称雄攻击一绝，大甲则除了地震就再没几招拿得出手的物攻攻击技巧了，就算有再好的攻击力，没好攻击来支撑也白搭。勉强学了招觉醒飞，觉醒飞它采用威力只有106，最后一招学招报恩真个数吧，或者岩崩也行，反克飞行系，但卡雷的话就只有一个岩崩可学。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.127	カメックス	117/117	117	117	117	117	117
技	地震	10	10	10	10	10	10
技	觉醒飞	10	10	10	10	10	10
技	岩崩	10	10	10	10	10	10
技	报恩	10	10	10	10	10	10

No.128

肯泰罗

具有威力的特性，速度和物攻好的要命，再加上特防，几乎没有缺点，唯一被克制两倍的格斗又因为属性关系被降一级耐久！用来对付冰霜、钢属性之流还是得心应手。建议佩戴奇效头巾。

■游击型：(每上一场战斗人就降一级耐久)地震+觉醒飞+报恩+睡觉

觉醒飞是绿绿有奇效，地震是很好用的泛泛技，抗压能力强大，又有属性修正，就勉强吧。至于最后一招嘛，随便，可以选睡觉，用来回血。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.128	ケンタロウ	15/15	15	15	15	15	15
技	地震	10	10	10	10	10	10
技	觉醒飞	10	10	10	10	10	10
技	报恩	10	10	10	10	10	10
技	睡觉	10	10	10	10	10	10

No.130

暴鲤龙

暴鲤龙又是一只大家战斗中常用的火热门PM，其不错的攻击，特防是其强化攻击的最大保证。而其威吓特性还可以令它达到损人利己的目的。而它虽被称为龙，却不是水+龙属性，这属性相对的弱点也比较少，但倍克制的电属性却是它的大敌，一定要小心。

■配招：龙舞+地震+觉醒飞/觉醒龙+十万伏特/雷电/冲浪/水翼/抓破

既然是物理强化，所以龙舞必备。地震威力106，命中率是100%，所以也一定要，觉醒飞因其飞行性，故觉醒飞威力最高可达106，但觉醒龙却可以打击对手的暴鲤龙和龙舞飞龙，想怎么用就怎么用了。十万伏特/雷电/冲浪/水翼这几招的目的都是一样的，都是为了让甲虫为首的物理盾牌中的打击，十万伏特可以对超甲虫大敌，还可以顺便连对手的暴鲤

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.130	カイリク	19/19	19	19	19	19	19
技	地震	10	10	10	10	10	10
技	觉醒飞	10	10	10	10	10	10
技	觉醒龙	10	10	10	10	10	10
技	十万伏特	10	10	10	10	10	10

龙一并克了；但冲浪却因为暴鲤龙本身的水属性而威力还算不错，而且还可以打击其他的常见物理盾牌比如沙墙等。雷电/水翼则是十万伏特/冲浪的升级版，威力更大命中率却比低，想用哪招看个人喜好了。抓破主要目的是为了封杀对手的钢制，吹飞(当然这还可以对对手的辅助PM的封杀)，是现在对战中的热门招数。

No.131

乘龙

有厚厚的盾，其他能力平均，而且会10万伏特对付水系。睡觉+梦话更发挥了它优秀的血的优势，虽然会龙舞，可惜物理技能不大丰富，因此推荐拿用 ■特殊技：特性十分恐怖，一切水系技能对他无效，故有人有水系PM的就放出乘龙吧，这是大好时机。■睡觉+梦话+冷冻光/冲浪/10万伏特(3个技能选其中两个)当然，特殊技型的乘龙要提防电灯鱼。另外的一个单招技能不得不提：梦话+睡觉+绝对0级+溺水

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.131	リザードン	20/20	20	20	20	20	20
技	睡觉	10	10	10	10	10	10
技	梦话	10	10	10	10	10	10
技	冷冻光	10	10	10	10	10	10
技	冲浪	10	10	10	10	10	10

No.132

百变怪

这个精灵——它的用途只有看情况而定，属于冷门PM，也不能配到什么技能——百变怪只能变身，可以用来查看对手的配招，使用一下他人用的技能，不能用于进攻。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.132	メタモン	16/16	16	16	16	16	16
技	变身	10	10	10	10	10	10
技	睡觉	10	10	10	10	10	10
技	梦话	10	10	10	10	10	10
技	冷冻光	10	10	10	10	10	10

No.134

水精灵

具有随水的特性，是威力PM中较BT的一个，血量多，特防也奇好，替身缺点也有进化弥补，另外还有水炮可以回血。

■能力棒+治愈+水/水压/急冻光/求雨×2(速度是个问题，先接两级速度再说吧)。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.134	スイクン	17/17	17	17	17	17	17
技	水炮	10	10	10	10	10	10
技	治愈	10	10	10	10	10	10
技	水压	10	10	10	10	10	10
技	急冻光	10	10	10	10	10	10

No.135

雷精灵

具有雷的特性，是威力PM的一个好手，超高的速度加上高速移动基本上没个PM能比它快了。还有电雷炮这类辅助技巧，实在是厉害啊。

■能力棒+高速移动+雷电+电磁波

上场后用电磁波，再能力速度给水配布，有了替身甚至雨天后再快它用雷电狂轰。它的特性使得敌人不敢用电系招数攻击它水配布。没有雨天的话十万伏特也行。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.135	サンダー	17/17	17	17	17	17	17
技	电雷炮	10	10	10	10	10	10
技	高速移动	10	10	10	10	10	10
技	雷电	10	10	10	10	10	10
技	电磁波	10	10	10	10	10	10

No.136

火精灵

具有引火的特性，在火系中算比较废的一个。普攻高但是没好的技巧，只有觉醒之力和闪电，速度又怎么样，这有强化的招数，还好火焰旋涡还有点价值，但命中少了点。

■能力棒+火焰旋涡+大火+觉醒龙/闪电(对付水系草系大概还有点用吧?)

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.136	ヒート	20/20	20	20	20	20	20
技	觉醒龙	10	10	10	10	10	10
技	觉醒力	10	10	10	10	10	10
技	闪电	10	10	10	10	10	10
技	火焰旋涡	10	10	10	10	10	10

No.137

3D龙

■属性切换2+自我再生+三角攻击+替身不进化真的变成二流角色了。因为属性切换2自己可以做得好一点。但若是把辅助系技能运用得恰到好处，不用三角攻击可以换别的东西，可以换成麻痹力量，替身也可以换成报恩的。记住不要让人家的属性克制到你就可以了。

ポケモンのちりきり	属性	HP	攻撃	防御	特攻	特防	速度
No.137	ポリゴン	17/17	17	17	17	17	17
技	三角攻击	10	10	10	10	10	10
技	自我再生	10	10	10	10	10	10
技	属性切换	10	10	10	10	10	10
技	换别的东西	10	10	10	10	10	10

39

购机100问

(续)

新春究极买机攻略·问题大破解!

之[GO篇]



上期我们对于GBA购买及使用上的一些常见问题进行了集中解答,这次我们同样针对任天堂的GAMECUBE主机来做一个问题的解答。NGC在去年经过几次降价和同捆促销后,价格已经下降到一个比较容易受国内玩家接受的程度,更何况NGC今年包括《合金装备 双蛇》以及《生化危机4》等超大作将要发售,非常值得玩家购买。而NGC资料相关的文章国内较少,正好借此机会详细解说一下NGC的购买和使用问题,希望对任天堂FANS或者普通玩家都有帮助。

□作者/haynes
编辑/宇都

问题 01 PS2有很多型号版本的主机,那么NGC是不是也有这种情况?

答■ PS2从10000型直到现在的5000X型,确实型号繁多。不过NGC则没有这个情况,基本上只分地区版本,分为日版、美版以及欧版主机。另外有个特殊情况,就是松下曾经推出过兼容NGC游戏以及DVD影碟的主机“Q”。

问题 02 各个地区版本的NGC主机如何分辨呢?

答■ 通常从包装盒可以看出这是哪个地区版本的主机。另外各个版本主机的主要特征是:

1) 日版:后面的标签为日语语言标识,电源为标准电压100V,额定输出功率为39W。(产地包括JAPAN和CHINA),2002年8月前生产的主机,所在产地多数为日本(MADE IN JAPAN)而颜色多为“紫罗兰色”。2002年8月后生产的主机,所在产地多数为中国(MADE IN CHINA)而颜色包括:“紫罗兰色”、“深黑色”、“橙黄色”、“银白色”等等。震动手柄与所配主机颜色相同。(2001年12月生产生产的“少数”产地为JAPAN,其后生产的均为CHINA)输出的显示制式为NTSC。

2) 美版:后面的标签为英文语言标识。电源为标准电压120V,额定输出功率为39W。(“少数”产地为JAPAN,多数产地为CHINA)2002年1月前生产的主机,所在产地少数为日本(MADE IN JAPAN),其后多数为CHINA,颜色包括“紫罗兰色”、“深黑色”、“白金色”。(没有橙黄色)、震动手柄与所配主机颜色相同。(2002年包括1月前生产的“少数”产地为JAPAN,其后生产的均为CHINA)输出的显示制式为NTSC。

3) 欧版:后面的标签为英文语言标识。主机所提供的电源为标准电压230V,额定输出功率为39W。(产地包括JAPAN和CHINA),2002年3月生产的主机,所在产地多数为中国。(“少数”

产地为JAPAN,多数产地为CHINA)颜色包括各种颜色。震动手柄与所配主机颜色相同。(产地均为CHINA)输出的显示制式为PAL。

4) 松下版:本体后面的标签为日语语言标识。

(主机的DVD影像区域为2区)、主机所提供的

内置电源为标准电压100V,额定功率为390W。

(MADE IN JAPAN),2001年11月直到目前生产的主机,所在产地均为日本(MADE IN JAPAN),颜色只有时尚的银灰色。震动手柄为银灰色。(产地为CHINA)、赠送“3对3AV端子音/视频线”一条、多功能遥控器一个,电源线一条。(产地为CHINA)输出的显示制式为NTSC。



问题 03 NGC对应哪些光盘媒体?

答■ 除了松下版主机可以播放特制8CM-DVD游戏光盘/DVD/DVD-R/CD/CD-R/CD-RW外,普通的任天堂制造NGC只能对应8CM-DVD游戏光盘,即使是8CM的CD音乐光盘也不可以播放,请各位玩家注意。

问题 04 国内通常可以买到什么地区版本的NGC主机?

答■ 由于松下版主机早已停产,而欧洲版几乎没有,所以国内基本可以买到日本版以及美版的NGC主机。需要注意的是日版主机只对应日版游戏,而美版主机只对应美版游戏。之所以在国内可以买到美版的NGC主机,是因为国内的US已经可以将美版主机改装成通吃日版和美版游戏的主机,当然日版主机也可以如此改装。而美版主机多为单机版,日版主机则多为同捆99P版盒装主机,二者价格相差也颇多。美版单机售价大约1100元左右,日版同捆版则需1600多。玩家可以按需购买。

问题 05 NGC所使用的8CM特制游戏光盘和普通DVD光盘相比有什么不同?

答■ NGC所使用的8CM特制游戏光盘使用特殊数据格式,普通的DVD光驱是无法读取的。而容量方面也有不同,8CM特制游戏光盘最大容量2.1GB, DVD-5(单面单层)光盘最大容量为4.7GB, DVD-9(单面双层)光盘为8.5GB, DVD-10(双面单层)为9.4GB。

问题 06 NGC的正确开关机方法是?

答■ 开机:1、打开机盖 2、放碟 3、关盖 4、按POWER就可以开始游戏了。

关机:1、打开机盖(在处于游戏画面初期,就是处于非正式执行游戏或非SAVE状态下可以直接OPEN。如果是游戏当中首先是需要RESET后回到画面标题,这个步骤是减慢转盘的速度)2、取碟 3、关POWER键 4、关盖。

问题 07 PS2有第一次开机画面,GC是否也有?

答■ 没错,GC开机也有所谓的“处女”画面,如图。有了这个画面,代表你的主机是全新主机,从未使用过。



问题 08 NGC新主机全套包含哪些配件?

答■ 除了专用电源,手柄一个外,普通版NGC不附带任何其他配件,甚至是最普通的AV线,所以玩家购买需注意,当然NGC可以使用SFC以及N64的AV线,如果玩家有的话可以免去购买。而同

插GBP的NGC则另外再同插GBP一个。

问题 09 如何有效改善游戏画面质量?

答■ 普通的AV线,效果非常普通,此外在市面上能找到有效改善画面的S线、分量线。如果显示器



有相关的输入端子的话,建议购入,而且如果可能的话,买原装的,抗干扰性、稳定性均可得到保证。廉价组货货虽可使用,效果相差原装不大,但其做工粗糙、抗干扰性差、画质有时不稳定,而且如果做工差还可能损坏主机的输出端口。

问题 10 GC有几种记忆卡?

答■ GC游戏进行记忆也需要专门记忆卡,和PS2游戏一样,也有记忆容量不同,而GC早期发售的是59格记忆卡,顾名思义,可以记忆最大容量为59格,官方标价:1000日元/国内合理价格:70元。之后由于GC游戏增多,有的游戏甚至需要一整块59格记忆卡,任天堂也推出了251格记忆卡,可以缓解记忆卡不足的窘境了,官方标价:1400日元/国内合理价格:150元。GC的记忆卡没有组货货,所以玩家可以放心购买。另外,日本游戏周边厂商也为一些大作推出了专门主题的记忆卡,例如《FFCC》《神乐传说》记忆卡,售价会略高于普通版任天堂记忆卡。如果觉得记忆容量仍然不够的话,可以定购只是网上购买的SD记忆卡,“SD记忆体转换卡”官方标价:1500日元/国内合理价格:120元。“SD记忆体转换卡含16M记忆体”官方标价:3000日元/国内合理价格:200元。

问题 11 GC的游戏手柄是否也没有组货货呢?

答■ 不对,GC的游戏手柄有组货货,而且一般玩家不易识别。原装GC游戏手柄有如下特征:

- 1) 模具用料上乘,有微细的磨砂感,粒子幼细。
- 2) 手感舒适贴服,手柄的模具边缘接口非常完美,没有毛刺的感觉。
- 3) C键的黄色非常鲜明,整体干净,圆滑。
- 4) L、R键弹性恰到好处, A/B/X/Y各按钮松紧适中,声音清脆。
- 5) Z键的声音非常干净清脆,与其他的按钮声音有所区别。
- 6) 后面的NINTENDO烙印标记非常清晰分明,字体工整。
- 7) 螺丝为“三叉”形(这个可以作为普通的防伪标准,不排除可以仿造的可能)。

GC各种颜色震动手柄的官方标价为2500日元/国内合理价格:200元。

问题 12 NGC如何保养维护

答■ 首先注意NGC是精密的电子产品,不要随便拆卸。另外要注意通风以及散热的问题不要堵住风扇的出风口或放置在角落。不使用的时候记得做好防尘工作。另外也要注意防水,切勿把重物压在主机上方,以及避免机器有震动或者从高处摔落。由于GC都是使用正版游戏光盘,普通保存妥当的情况下不会出现光头老化的现象。

问题 13 NGC接电脑显示器玩游戏要注意什么

答■ 普通游戏机连接电脑显示器,无论是CRT显示器或者是LCD显示器,都需要通过电视卡、电视盒或者VGA转换盒才可以正常显示画面,少数液晶电视是可以直接使用AV线或者S线甚至分量线接入。使用电视卡或者VGA转换盒的效果,甚至不同牌子都会有差别,这里不作专门的评测对比,所以略去。

问题 14 GC如何与GBA进行资料互换以达到联动效果。

答■ 某些GC游戏,可以通过GBA版游戏的存档来激发GC版游戏的隐藏要素,而2台主机的资料互传就需要叫作“GBA CABLE”的连接线,官方标价:1400日元/国内合理价格:120元,购买《FFCC》游戏,包装盒中附送该连接线一根。

问题 15 GC上可以使用GBA游戏?

答■ 正确的说,GC加载GBP套件便可以直接使用GBA卡带进行游戏,达到在普通电视上玩GBA游戏的效果。使用方法是把GC放在Game Boy Player上,然后接上接头,把GBA游戏卡插在这个GBP上。你就可以在电视上玩你的GBA-SP的游戏了,当然你既可以使用GameCube的手柄也可以使用GBA/SP来操作游戏。GBP(各种颜色)官方标价:5000日元/国内合理价格:380元。而HORI更贴心的推出了GBA专用游戏手柄,官方标价:1500日元/国内合理价格:120元。

问题 16 GC是否有专用的赛车方向盘?

答■ 罗技不仅为PS2推出了专用方向盘GT FORCE,也为NGC度身订做了SPEED FORCE,同时对应GC上的多款赛车游戏,包括《GT CUBE》(Auto modelista U.S.-tuned)《F-ZERO GX》(马里奥赛车)等,官方标价:7800日元/国内合理价格:520元。

问题 17 国内玩家是否也可以玩GC版的网络游戏,例如《PSO》

答■ 进行GC的网络游戏,以《PSO》为例,除了需要在日本登记注册用户ID外,还需要相应的网络设备,如果玩家只能通过电话线上网,那么必须购买专用的56K MODEM,官方标价:3800日元/国内合理价格:320元,而使用ADSL宽带的用户可以用以购买“ADSL BBA”,官方标价:3800日元/国内合理价格:320元。

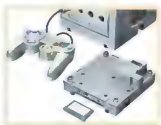
问题 18 最近听说GC也将出现盗版光盘,是否是真的?

答■ 作为先进的主流主机之一的GC是唯一没有盗版光盘的主机。而最近诞生的盗版光盘之说,也不是第一次大家有所耳闻,这样的小道消息几乎每月都会出现在网络上。虽然现在已经有复杂的方法可以让GC读取电脑硬盘的GC游戏镜像文件,但是这类不正当的游戏方法一不推荐,二不完善。所以即使真的某一天GC游戏盗版光盘出现,我们仍然呼吁玩家真心体验游戏,使用正版,想想买了直读的PS2,有几款游戏你真正玩过了?



问题 19 银色的GC会掉色,是真的吗?

答■ 和银色GBASP主机一样,如果注意保养主机,是会造成掉色现象,避免的方法是不要乱磨乱拖主机,不要让手等脏物长时间留在主机上,注意清洁。



问题 20 NGC的无线手柄对人体有没有害?

答■ 同普通的无线手柄一样,NGC无线手柄两节是官方认证的游戏周边,除了不会对人体有伤害外,还功能卓越,使用2节干电池几乎可以游戏50小时,只可惜不对应震动功能,只要玩家喜欢,绝对可以放心购买,官方标价:4500日元/国内合理价格:400元。

20世纪经典游戏长廊

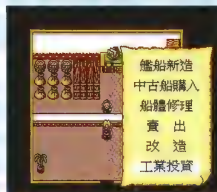
游戏的黄金年代

本作是KOEI在1984年首先于PC上发售的游戏，之后在多个平台上都有登场（MD，SFC，SS，PS），足可见本作的成功。其实谁都有一个扬帆远征的梦，出海去探索未知的世界，去寻找自己的梦想。KOEI给大家创造了这么一个实现梦想的机会，所以本作时隔多年还有这么多的拥护者，也就不足为奇了。正如游戏中某个NPC的台词：“航海是男人的浪漫，你不是也这么想？”

你是这么想的吗？

游戏的素质就算是放到现在，也

名字都符合当时的时代背景了），还有无数的村落里的宝藏，等待着你去发掘。在世界各地不同的地方可以邂逅30种的船，每种船的性能和特点都不同，



！造船所望的工业投资，关系到最强大炮和船像的出现。

如何灵活运用也是游戏的重点之一。还有数十种道具、船像、宝藏……

不仅如此，大家知道KOEI的游戏一向很尊重历史，本作也不例外。游戏的背景处在中世纪的时代变更前夜，随着造船术的进步，交通变得更发达，同样，几种不同文化的大冲突也就迫在眉睫。不仅表现在战争冲突上，在文化宗教上东西方不同文明的冲突就更激烈。游戏中很好的表现出了这一氛围，在这时代之交更把小人物的命



！8位风格不同的主角，6个情节不同又相互联系的故事。

是相当不错的（当然除去画面效果不谈）。6个主角有各自不同的身世、背景和目的，于是乎他们为了各自的梦想踏上了征途……而玩家可以分别扮演6个不同的角色，体验6个不同的人生故事，在跌宕起伏的情节发展中感悟人生，每个故事中都有许多形象丰满的角色出现。且6个故事在同一时间段内展开，大家互有联系，却又相对独立。6段故事中的矛盾冲突和人物关系交织在一起，却又丝毫不显得零乱，可见KOEI对剧情的掌握能力



！你将在游戏中看到，可以在那不勒斯购买各种武器，中国的港口则有实用的青龙剑。

有多强的。

情节之外，游戏的魅力还在于航海探险。全世界广阔的海景图，翔实的130多个港口（说翔实是因为连港口的

■文/无天

大航海時代II

厂商: KOEI 发售日: 1995年中
类型: SLG 价格: 8900日元 PLAY人数: 1人

入手方法（在北欧某港投资工业度到最大后在高气压状态下取得），我们这些玩家更利用BUG发现了无限复制舰队的方法（不过要先把法雷尔练到100级……）还有BT玩法连黑胡子都搞收过来了（主要是靠耐力，运气和RP），其他的比如星级发现物的位置什么的恐怕也会有玩家到现在还记得一清二楚吧（顺便考考大家S20E50的星级发现物是什么？）……

这个游戏的经典地位已是不可动摇了，KOEI也由此逐渐成为业界中的一线厂商。更令航海FANS们振奋的是，KOEI已正式公布了大航海ONLINE版的消息，虽然不是万众期待的第5

代，虽然尴尬地变成了网游，但也值得大家期待了。至少，那片儿时梦中蔚蓝的海，很快又会展现在我们的面前了……



！暴风雨，只有等风暴才能度过这个难关。

大航海时代系列

大航海时代 1

1991 PC/FC/MD/SFC



系列的第一作，很多系统的地方还表现得不够成熟。主角约翰和2代的主角法雷尔是有血缘关系的……

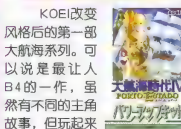
大航海时代 3

1996 PC

可以说是系列上最高的一作！堪称中世纪百科全书的本作简直就是个当时欧洲的缩影，同时由于时间跨度很大，基本上系列的全人物都有登场。同时也是全系列中惟一没有移植到游戏机上的一作。

大航海时代 4

1999 PC/PS



KOEI改变风格后的第一部大航海系列。可以说是最让人B4的一作，虽然有不同的主角船，但玩起来

感觉千人一面，纯是为了看CG而让人玩下去的作品，绝对恶趣味！

大航海时代外传

1996 PC/SS/PS

小角色扮演，2代系统的延伸及剧情的补充。主角是幻想着美好爱情的怀春少女和背负着暗名的海盗王子，二人之间的矛盾冲突交织在大航海时代的末期，结局都让人很无奈……

RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

vol.3 天狗 (万骨坊)

作为日本的三大代表性妖怪：河童、天狗和鬼，与上期我们为大家介绍的可爱河童一样，天狗也同样传说是从我们中国流传至日本，看来两国的文化仅从妖怪上来说都有很大的共性。既然我们谈的是日本的妖怪，当然这就和咱们印象中那个“天狗吞月”的家伙有所不同，接着往下看吧。



天狗(てんぐ)，也称为万骨坊，位列于鸟山石燕大师《画图百鬼夜行》的“前篇阴”，因常深居于山谷之中而成为镇山之王，也是典型的山妖代表，大红色的脸、高高的鼻子、长得十分高大，还于具有高超的法力和幻术，所以也算是日本妖怪中非常强悍并有着高危险性的代表之一。据说天狗会将迷失在森林中的人拐走，所以我们常听到“神隐”在这里指的也就是被天狗拐走的小孩，也就是被“神明”所藏起来了，因此天狗也在一定程度上被赋予神化，其本来也是神明，但却因触犯了天条而被贬至人间成了妖。不过由于修验道和佛教等因素的影响，天狗还被认为是那些怀着各种执念死后不能到达极乐世界而只能坠入“天狗道”魔道的佛教和尚所化成(最具代表的便是被马天狗)，因此在日本各地都还散布着不少祭祀天狗的神社，这也是日本佛教对天狗深度信仰的表现。

天狗



↑鸟山石燕大师笔下的天狗，也是与西洋人特征。

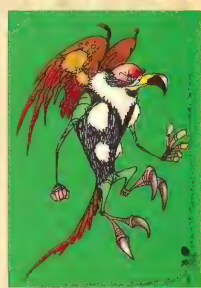
天狗的特征除了赤红的脸和长长的鼻子之外，还有一对帮助其自由翱翔于空中的翅膀，有的还以典型的修验道中修行者的姿态手持团扇，除了具有将人类撕成碎片的力气之外，其只要轻轻地挥动手中所拿的扇子，便能将许多棵大树连根拔起，威力之大，可见一斑，所以对人类来说，天狗确实是非常恐怖的凶星。不过这里对于日本天狗的描述似乎与我们中国传说中的那个吃月亮的天狗形象相差甚远。在我国，天狗也包括二郎神的那条爱犬哮天，中国天狗在《山海经》中也被视为可以御国之物，其也具有强大的神力，发威时便能吞下整个月亮，也即“天狗吞月”，是高高在上威慑除魔的神灵；而日本天狗则完全被邪化了，并且还是大凶之兆，虽然并不吞月，却常常在满月的时候出没于深山中吃人，所以古时在日本年长的人都会常会叮嘱小孩们不要在满月的时候到山谷里乱跑。不过说到吃，天狗倒是很讨厌甚至害怕吃鲱鱼的，这恰恰与喜欢吃鱼的河童相反。

传说中天狗的数量也众多，虽不及八百万里，据江户时代的《天狗经》记载，传说曾有12万8600只的天狗居住在杣本地方，所以在天狗之中也有类别和等级之分，基本上分类位下下来是雷天狗、大天狗、小天狗、乌天狗、被马天狗和木叶天狗等，其中雷天狗是天狗中地位最高具有最强力量的天狗王，之后则是大、小天狗，其中小天狗的特征是鼻子特别高的，也称为“魔王”，乌天狗因其外形酷似乌鸦而得名，是大、小天狗的手下，有着乌鸦般的尖嘴，手持武器，甚至还穿着衣服，经常在森林中袭击人类，也是最常见到天狗种类，至于被马天狗则原本是鞍马山僧正坊死后坠

入天狗道后所化成，因至今数马寺都还供奉着鞍马天狗的雕像。

在日本，对于天狗名称的由来，基本上有三种说法，最主要的一种认为天狗其本身是中国的狸猫之类的某种真实存在的动物，在江户时代随中国商人传入日本，关于天狗的流传在随后的年代里发生了很大程度的扭曲，善于幻想的大和民族出于对山林的恐惧，而将一切“罪行”强加于本应是神明的天狗；第二种说法也是通过我国传入的，但这回不是某动物，而是一种叫做“天草”的药材，“天草”在日文中的读法本てんぐ(注意在这里并不同于人名中“天草”的あまぐと读法)，随着这种药物在全日本各地的普及流传后，由于一些方言的因素，てんぐ也渐渐地成了てんぐ，也即日文汉字中的天狗了；最后一种说法也是源自于恐惧，古时候日本人因为对日月食和流星等天文现象的敬畏，再加之我国神话传说的影响而认为那是由于天空上所居住的怪物而为之，故而得名。

天狗的形象随着时间的推进也在不断发生变化，而造成日本天狗形象与我国天狗差别很大的原因还在于明治维新前日本的闭关守国政策有关，



↑典型的鸟嘴天狗(からすてんぐ)。



因为岛国本来就与外界缺乏联系，由于从未见过的传教士等金发碧眼的南蛮人形象对于本国人民相貌上的差异，再加之西方列强的侵略，再将这种外来的恐惧与凶妖天狗联系到一起，也就成了我们之前所描述的天狗形象，而在此之前的日本天狗是没有其固定的形象的，犬、狸猫甚至于鸟，都曾经被当作天狗的原型。

文/nakazawa
编排/宇部



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

新书大好评热卖

经典感动的不可能再感动
次世代金版MTV，抓住KARA，让他的现场语言！



动感新势力 银版MTV

■定价9.80元(双光盘) 3月15日出版

大人偶像哆啦A梦权威收藏，收藏品之多之精，之奇令人叹为观止，再版随书赠机猫百宝袋



收藏哆啦A梦(再版)

■定价22.00元 3月12日出版

动感新势力二期内容全收录，光盘(CD+CD)，全彩合订本，敬请到本内容丰富大冲市，另赠游戏光盘极品《电报》金版MTV等，收藏欣赏精品



动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元 3月下旬出版

文歌词对照，动新读者爆料期，上市快动手！



动感新势力13期

■定价8.80元(双光盘) 3月10日出版

一套三册，网罗各品牌掌机软硬件及周边外设，华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全，国内第一本日本权威年度典藏



标准掌机典藏·2003

■定价20.00元 已出版

特别企划：机战编年史，银河战士，零点任务，任性妖怪，口袋妖怪，火影忍者，牧场物语，大逃杀等，赠送星卡比不干胶及游戏攻略明信片



掌机迷11期

■定价10.00元 3月12日出版

电玩动漫经典CD

- | | |
|--------------------|-----------------|
| A01 最终幻想1-10(全10册) | A04 红宝石MTV |
| A02 樱大战 | A05 超时空要塞 |
| A03 恶魔与天使 | A06 动漫电玩金曲集 |
| B01 樱大战2 | B04 最终幻想XI |
| B02 高达经典名曲(全10册) | B05 合金装备本色 |
| B03 最终幻想X-2(全2册) | B06 任天堂全明星交响曲 |
| C01 吉卜力动画主题曲 | C04 KONAMI游戏金曲集 |
| C02 动漫歌曲精选集 | C05 街霸3音乐精选集 |
| C03 寂静岭珍藏音乐 | C06 王国之心音乐精选集 |

CD定价:6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

花组浪漫夜DVD(含挂号费) 25.80元

动新2003上半年合集 48.00元

收藏哆啦A梦(再版) 22.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘 6.80元
第3、4(少量)、13期双光盘 8.80元

掌机迷

第2、3、4、6、8、9、10、11 10.00元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。
28(DVD+CD)、29(DVD+CD)期 9.80元

动感新势力金版MTV(第五期) 9.80元

动感新势力银版MTV 9.80元

游戏的设计与开发(第二册) 50.00元

标准掌机典藏·2003 20.00元

电子游戏软件

2003年13期(动漫金曲)、14期(街霸音乐)、15期(王国之心)、16期(特制团扇)、17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史)、24期 9.80元
2004年第1、2、3、4、7、8期 9.80元
(5/8春季合刊全部售完请勿邮购)

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18 6.50元
新游戏批评19辑(4月出版) 25.80元

SNK的历史DVD(含挂号费) 25.80元

铁血街头DVD(含挂号费) 25.80元

樱大战典藏纪念(极少量) 15.00元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 DVD

SNK的历史和遗产,不朽的格斗之王

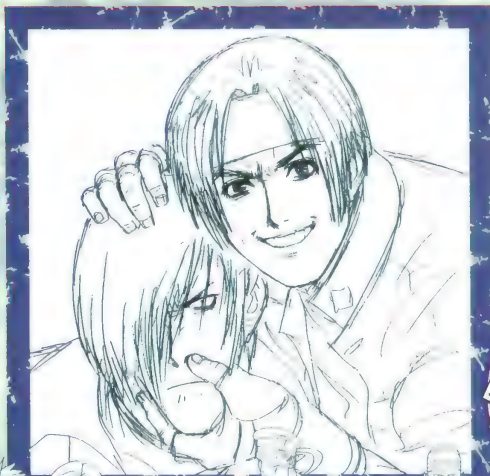
SNK世纪典藏宝鉴

铁血世界的衰落和崩溃,历史和遗产永远不会消失

光盘主要内容

SNK密闻录: SNK的兴起、发展、辉煌与衰落的历程/SNK在日本的失败,韩国的狂热和再生,超人氣的海外市场/独家公开的日韩高手争霸战精选/Neo Geo给业界以及一代玩家所带来的重大影响/100个Neo Geo游戏珍藏资料/SNK游戏开发花絮

DVD双光盘,全长180分钟,杜比AC-3 5.1声道渲染,可选中文字幕,日语配音,中文解说。



双DVD光盘视听满载

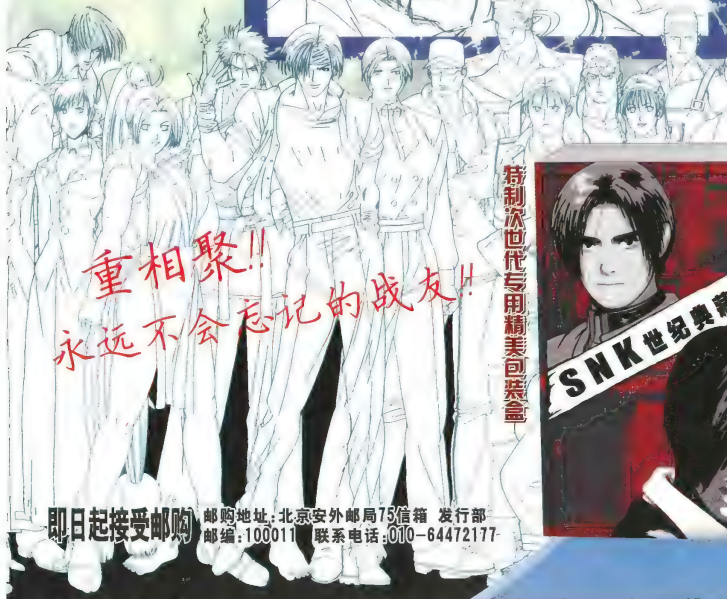


100款SNK游戏珍藏手册



独家赠品

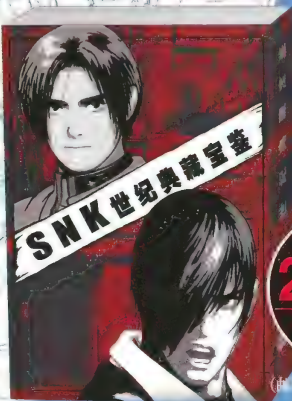
赌场级高档
KOF扑克



重相聚!!

永远不会忘记的战友!!

特制次世代专用精美包装盒



定价:
23.80元
三月下旬上市

(含邮费及运费)

即日起接受邮购

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003下半年合集 VOL.7-11

每一段画面,每一行文字都无限精彩!

动感新势力VOL.7-11全收录

5张VCD+5张CD 魄力无穷

160面全彩胶订画册

5本中日文对照CD歌词本

特制精美塑料豪华包装盒

20首经典动画MTV,30部动画介绍

70首精选动画歌曲在此集结

5大特辑内容满载

- ◆ 水果篮子 ◆ 新世纪福音战士
- ◆ CHOBITS ◆ 高达SEED ◆ 圣诞特辑

一个也不能少!!!

赠

电玩新势力金版MTV

绝赞绝卖!

无人能破的销售纪录



● 最终幻想III
魂之利刃、鬼武者2、天诛2
合金装备2、真·三国无双2
樱大战1&2、樱大战3
山脊赛车4、机动战舰、死或生2
永恒传说 幻想传说
宿命传说 异度传说
寂魔岭2、超时空要塞M3、英雄谭2

2004年3月下旬发卖预定

动新2003年上半年合集将稍后推出,敬请期待!



动感新势力

2003下半年合集
(VOL.7-11)



(封面暂定)

超值价
48元

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资、挂号费免取,即日起接受邮购

动感新势力

ANIME NEW POWER

动画欣赏与导购资讯

VCD+CD

OVA新作大放送

信任天空下的梦见少女
京都原创动画『MUNTO』

MARCH 2004
Vol.13

售价: 8.8元

周年纪念特别版

热作大比拼~炼金术师VS圣枪修女



动画新势力



动画主题歌精选CD

双光盘

3月8日上市

经典动画主题歌
歌曲全16首收录

附中日文对照歌词与CD包装

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮购地址

邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部
邮编: 100011 (邮资免取)
联系电话: 010-64472177

登陆www.vgame.cn, 进入《电软》页面, 你就可以连接到同家的聊天室, 到那里给木木发来信信息, 我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

天才我才国家, 弄偏小本在这里大闹候一仿

风林主持

闯关族的家

广东 余丽娜



最近跟几个朋友聊到了《电软》的问题, 他们的直言, 给木头的脑袋敲了又敲, 有些问题确实很严重, 不解决不可以, 总结下来, 杂志需要一些大大小小的调整, 或许不是一期两期可以初见成效, 但三期四期我希望大家能够看到我们确实有在努力改变。其实木头很不愿意听到的就是有些老读者说: 我是凭着感情在买《电软》。这不是我想要的, 这也不是编辑部的同事们想要的。我们希望大家掏出9.8 RMB是真正觉得我们的内容丰富, 觉得我们的影像精彩, 觉得掏出9.8 RMB来吸收更多营养是值得的。当然, 前提是我们的篮子里面有足够下料的后备。……一开场就说这些废话并不是来表决心的, 只是说点实话, 让大家知道, 你们的意见我们都有看到, 我们希望大家能够更加积极的参与到《电软》的制作中来。好了, 说点其他的……最近常上www.vgame.cn的读者一定发现阅家中最近围绕木头脑袋的话题越来越多……其实我也不想, 更没想到的, 许多读者居然安慰木某……囧……还还好……总算自己是个人……这期又被象某拉到电击里现眼了, 不过还好, 木头打击报复他, 在排练的时候五次三番通过不能, 结果自然让大象非常恼怒。就是嘛, 本木就又不是专业演员, 在大象的地盘上水土自然不服……



风林兄, 我是你的FANS, 我一直以为你是光头, 由于我崇拜你, 所以我也剪了光头, 可是看了电软上你留长发的样子, 我好难过, 我的心在滴血! 你告诉我你戴的是假发好不好! 不然我也要留, 可是不知道要留几年……(四川 南天)

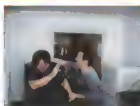
我说我不行嘛

截稿前收到一些读者反馈, 大家对上期同家的改版基本接受……出乎意料, 木头怎么觉得新同家很精彩啊……大概是自己在做版面上花了不少工夫……这期一样, 今后的同家会联合“当二人谈”, 努力做到——不采最好, 但求最乱……我保证, 会有不少精彩。因为我发现, 无厘头有时候还是很必要的……



东播与西播

发现最近不头与大象开始恶搞了……而且势头越来越猛……某大整理便盒, 从机器里翻出了一张三年前的老照片, 当时是在天坛附近的售楼处旧址拍摄的, 才发现原来那时候我们就已经在恶搞了……搞来搞去搞成现在这样……真是感叹岁月的摧残, 把我们一个稚嫩的头发变老长, 一个与猪狗称兄道弟……



夏天快到了……

头发长了, 想到即将到来的酷暑就是一脑袋的问题。然而……难道说木头的长发保持不了多少时间了要……“鬼武者3”已经完成, 对右边这个形象非常向往。不知道木头如果这样子会不会像个大疯子……算了, 过段时间就去理发, 还是改成秃子算了, 这样也省心, 最重要的是省了洗发水的钱。哟, 这么决定了, 从现在开始下决心。另外, “鬼3”真的是款非常出的游戏哦。



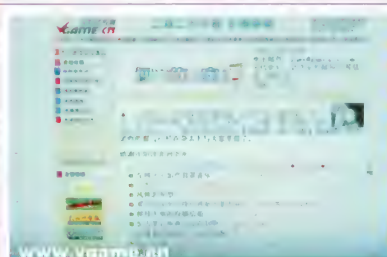
娱乐世界非天堂即地狱 它是绝没有中间世界的

——任天堂前社长山内溥说

阅家栏目既天堂又人间 它是绝没有地狱世界的

——电软编辑木木也学别人说

木木网络通



网站的来信量越来越大, 有时候一忙起来还真吃不消。读者的抱怨声四起, 让人紧张得为自己月底薪金担心不已。不过网站的开通真的使编辑的工作变得愈加方便起来, 比如来信的反馈, 投稿的接收都可以非常迅速。而且很多读者可以更加快捷的给阅家写来谈语, 木头在显示屏前一边摘录一边回信, 真是方便到家了。为了进一步强化相关栏目与读者的交流, 网站中已经为读者开放了专门的投稿方式, “雨挂游戏BAR”、“科普园地”等栏目已通行, 想投稿的读者只要登陆网站点击该栏目, 即可进入投稿箱, 发入该栏目后我们会在当天接收到你的来稿, 这样一来, 你的投稿绝对不会担心因为时间的问题而无法及时传达到我们的手中。可以上网的读者一定胃口哦~ 有好的想法和稿件就快发来吧!

● 意识到了, 原来彩票头奖确实和我没有缘分, 那么我只能对相熟的彩票店的阿姨说拜拜了……
● 原来吃饭的最高境界就是三五好友相聚火锅前, 小酒三杯, 骨肉八两, 再加上胡诌八道一番。觉悟了, 以后再也不用去天价高昂的饭馆了! 口袋不富, 我只能对编辑部楼下的饭馆老板说拜拜了……
● 真可怕, 既然已经被拉到电击里面溜达, 那么以后再去某楼买盘是不是会很更方便呢? 会不会有板砖在马路两边飞来飞去呢……我看只能跟某游戏店的BOSS说拜拜了……
● 家里没看的电影碟片已经一大堆了, 粗粗算算, 大概有一百多部没有看过。虽然每周都会保证看上N部电影以求尽快消化掉, 但看的速度还是赶不上买的速度……为了不浪费, 我也只好勉强和饭店大哥说拜拜了……

● 曾经对雀巢的美禄喜爱有加, 到现在依旧怀念炎夏里的酥爽。但遗憾的是编辑部周边居然没有一家冷饮店的卖……猛的在不远的超市里发现冰柜有摆, 却因为口袋无银而转为下回。当再去的时候却发现早已成为别人的宠爱, 纵然口袋有银, 却再难买来。果然我与美禄仅一面之缘, 消灭无稽, 惟有与其说拜拜了……
● 北京的路面交通有多恶劣想必我不多说了。每次回家在出租车上随着车流缓缓前行, 看着车窗外夜幕渐下, 总会特别清醒地发觉时光的逝去。耳边有交通广播的调侃, 以及司机师傅的唠叨……不知不觉的就陷入了沉睡中……醒来的时候发现已经到了家门口, 不付车钱司机师傅死活不让我说拜拜……
● 我想, 有些事还是不要放弃的好……

风林最近是不是喷嚏不断, 一露相估计少不了挨骂。电击有了主持感觉不错, 加个美女销量还会增加的。北京 chinapop



绝对不一样

这世上本没有磕碜人，上的镜头多了，人也就帅了。（兰州 赤瞳）
《电子游戏软件》能不能改成周刊??《电击收藏》能不能改成DVD,总觉得《电软》15天才1期不够看,《电击收藏》也很短.....《电软》开恩吧!!!

本头前辈，我将您的玉照给偶的同学看，他们一口同声说：这不是你吗??我当场晕倒.....不过我的短发造型是很像！我们可以当一家人了！！哈！！（甘肃 名牌牛人）

一个人要怎样才能满足一生呢，我或许是一个没有胸怀大志的人。就这样平平凡凡过了二十余载，普普通通的生活令我我觉得很无奈，看到这些无奈我又能怎样呢。也许大多数人的无奈、看书、看杂志也能顺理成章地成为人们心中的消遣时间，我也是一样，但我更喜欢游戏，是游戏伴我走过了年少时最宝贵的光阴，现在的我也只能在游戏之中才能找到快乐与忧伤，尽管旁边有很多人的不屑，我还要为了玩电子游戏而生活。年少时的憧憬直到今天，我一直忘不了游戏，所以工作之余我选择了游戏，游戏之余我又选择了看电软，也只有电软才能令我感受世界的温暖所在。电软的过去能让我排除孤独，不管你将来的好与坏，我都会选择你，因为你的存在，世间会有更多的关爱，但愿你明天会变得更好！（广东 邓志）



记得电软原来有“包打听”栏目，因诸多原因后来被取消。现在既然咱有自己的网站了，将其做成论坛，小编轮流当斑竹，只管理一下帖子，时不时还可参与其中，与读者一同探讨游戏，请问木兄可行否？（北京 雪风）

其实这个问题我在网络上的网友交流版中回答过了。风林的看法——网站是为了更好的为杂志服务，我们要利用网站的资源来丰富杂志内容，因此编辑们的工作重心确实是扑在杂志上而不是网站。网站方面我们有专门的管理人员负责，一些技术问题和制作问题都会解决，除了个别的交流栏目需要栏目编辑每天负责处理外，其他编辑是无暇顾及网站内容的。其实这也需要广大读者体谅，毕竟杂志为根，孰轻孰重要看得分明些.....

马赛克怀念你

偶然在网络上看到了TEKKEN动作的画面，一种感动油然而起。想想距离PS的发售已经十年时间，游戏的声音发展真是千变万化。那些曾经被人们津津乐道的游戏特效现在已无人提及，但其却伴随许多人成长起来。敬请期待过《电软》的鼎力策划，许多令人感动的回忆、曾经的情怀，一起尽情释放。



今天天气好，游戏玩到者，做人要得平，头发掉得少。

浙江 杨益

想起了那个经典的《风林十八》。

河南 潘坤

3月份掏钱计划

掏钱计划一

拍卖时间：3月中旬
标的物：动新银版MTV

起拍价：8.80元

参拍理由：看过《电软新势力》金版MTV吗（早版版了）？看过《动感新势力》金版MTV吗？都看过！那没话说，掏钱吧！没看过金版MTV，那是要掏钱，看看《动新》做的MTV有多棒。

这次动感MTV共收录14首顶呱呱的动画MTV和同名CD，象模模、宿命传说、钢之炼金术、高达SEED、犬夜叉、名侦探柯南、星之声、我的女神、MACROSS PLUS.....，每一首都经典中的经典，另外还附送中日歌词对照。

不是动画FANS不要紧，像金版、银版这样的动画经典一定要珍藏一部，否则真要被入戏成“老土”。另外当成礼物送给朋友、同学、同事也不错，花小钱办大事！

与《动新》银版MTV上市的同时，最新《动新》金版MTV第五期亦随之发售，至今还没买金版的网友，赶紧补货！

还是那句话：相信AKIRA！

掏钱计划二

拍卖时间：3月下旬
标的物：《动感新势力》2003年下半年合集（VOL.7-VOL.11）

起拍价：48元

本主题为“3月份掏钱计划”。想起木兄说的杂志应该以读者为本，处处为读者着想，遂改为“3月份掏钱计划”（笑）。

参拍理由：掏钱啊，搞干钱的！

先别喊，看看《游戏的设计与开发》，500大页，第2版马上就要发售。所以关键不在多少钱，还在值不值。值与不值靠什么衡量？一是贵相，二是内容，三是价格，不可三缺一。

《合集》共10+1张光盘，10张光盘是《动新》2003年7-11期的全部5张VCD+5张CD。另外一张是怎么回事呢？是怕你觉得不值，白送一张光盘。送送好东西。《电软新势力》金版MTV就不用我详细介绍，一句话就概括了：至今没有一张电子游戏光盘能达到《电软》金版MTV的销量，可谓头头一息之足。宣布《电软》金版永不删减发售。害得不少玩家拜佛无门。这次《合集》赠《电软》金版MTV，除送外，还有一层意思，就是想让读者看看电软游戏的精品，绝对不比动画、漫画、动漫、游戏逊色，有它自己的道理。《电软》是动画、游戏一揽包。

《合集》内容《动新》7-11期合订本。彩印胶装160面，包含7-11期全部内容。另另5本中日对照对照歌谱，这也是AKIRA的独创和特色，不可少。

《合集》外包装是次世代大师特制的塑料包盒，光盘、合订本、歌词本全部收藏，干净利落。

内容怎么样，看看《动新》7-11期

全部无货就说明一切问题。价格贵不贵，您自己猜。

因为怕您钱包里的太紧，所以《动新合集》限量发行。要买就快。邮局的读者挂号寄（3元）邮费全免，保证送到您家。

另外，《动新》2003年上半年合集（1-6期）稍后就会出版，快掏钱吧您想！忽然想到：7-11期是SEVEN-ELEVEN（笑）？7-11连锁店今年进北京，算北京的一件大事。玩家的生活大有关系，到时候就知道了。

掏钱计划三

拍卖时间：3月10日

标的物：收藏版《电软》

起拍价：22元

参拍理由：机器圈进入中国有二十年了，但圈了不少人的电软A梦。这本《收藏版电软A梦》是机器圈收藏中最好的一本书。不少读者大开眼界，大呼过瘾，“比想象的还多，还可爱！”不过您缺点什么？

缺一件自己喜欢收藏的机器圈收藏品！

《收藏版电软A梦》再版就送你一个机器圈收藏品，紫子嘛，什么都能装，手机、GBA、化妆品、钥匙.....当然还能当钱包，装《动新》银版MTV和《动新》合集的钱包（笑）。

最后还有三句话：一、再版《收藏版电软A梦》送机器圈百家宝，定价22元不二。二、

3月份掏钱计划

买《收藏版电软A梦》第一版的读者，衷心地一声对不起，您不起什么可行的补偿办法。三、其他的机器圈收藏品.....请按图索骥，自己掏钱买吧！

减轻读者负担

这几天就要开人代会和政协了。除修宪外，一大热门话题大概是减轻农民负担。前天在次世代传媒网上看到一封网友来信，呼吁《电软》减轻读者负担（笑）。他算了一笔账：二月份共买了《电软》的产品包括：《电软》5、6合订19.60元，《电软新势力》第29期DVD9.80，《动新》12期8.80元，《掌机迷》10期10元，《标准游戏机收藏》20元，《花姐浪漫夜》23.80元，购了一个GBA记忆棒优惠价39元，最终幻想光碟39元，阿重手机挂链三件套20元，全新邮费10元，共计209元。“实在玩不起”他说，“可又不能不玩，风林你说怎么办？”

要风林说，就是“不买！”（身后头煞气“大姐！”风林脖子直冒寒气）。不是“不买”！听说你只剩下50元，那就买一套《动新》2003年下半年合集吧！

《电软》1998年第6期刊登《电软》绝密文件第三部《掏钱计划》第3条第21款第65条：“碍于读者的资本，即是壮大有身的资金”。每月降一次。

罪过，罪过，阿陀佛佛！



鞍山刘小舟读者轻谈几点

● 看出来，SONY想说的就是：你爱买不买，你能把我怎么样？● 虽然一百万个不乐意，也不能阻止SEGA被SAMMY吃掉。● 越来越能感觉到，《电软》越来越会挣钱了，但我们理解，至少我个人理解。没钱就没法养活编辑，那个小屋子就不叫编辑部，不叫编辑部当然就没有书可以出，没有书可以出……当然没有《电软》喽。● 这左调查来右调查去，《电软》总是第一，不知道《电软》能不能做起来。荣誉是大众给的，却是自己拼得的，可别有了点成就就懈怠，要是这样的话，对不起大众，也对不起自己。● 哼，看自己的作品有点名气了，眼光也高了，连个美女游戏也要下一代主机。可别过高估计了自己，当年饭子还看好DC了呢。《D2》咋样了？● 近段时间我最不想得到的消息就是神游失败，祈祷神游不要被销量击破。● 得，以后谁家不宽裕，就不是玩家，连Light user都不是。● 大家算一下吧，如果是《电软》杂志的老FANS的话，看看这段时间花多少钱？《电软》在和读者抗压岁月……想到这儿，不由得想起一个老歌的旋律：拍拍拍拍拍拍……我们的队伍像太阳……● PSX，哼哼……● 怎么总感觉“电新”里的编辑们打街霸前的那段像被偷拍的。● 我一个人也能挑《电软》编辑部，同时还有那么多人。● 不知道为什么，我总是懒得把回信寄回去，可能还是奖品不够刺激？

全机种制霸是我的理想!!(南昌 gzyforever)

全机种制霸——是上个世纪许多玩家的美好梦想。随着现代生活的进步，这一梦想实现起来变得越简单，而且也越来越不能称为“梦想”。而现在各位心中的目标又是什么呢？还会是拥有更多的游戏主机吗？



编辑部的可怕之处，当年“叉烧”XB就是这么搞出来的……没想到现在混乱程度依旧，连新到的牌游戏+共游盒都被堆于案头……没办法，整天一大堆老哥们呼来喊去的，想并有条实在不容易。像木头的桌面吧，每次搞卫生都整理得非常干净整洁，但一天下来就原形毕露了。

好游戏不多，要买的话还得PC2在里弄弄，要不买个PC2的……不过PC2的……唉，搞到建议购买PC2的……唉，搞到建议购买PC2的……唉，搞到建议购买PC2的……

强烈希望电软介绍游戏时除了机种、类型、发售日等外加上语言写一栏。目前我想随着大家英文水平的提高，英文版的游戏玩得越来越多，一方面能更好的投入和理解游戏，毕竟英文有点基础，另一方面对家长老师一关也方便。我是在学英文嘛，其次还真能学到点东西的，我现在玩游戏是越来越少了，RPG看不懂的一率不碰，管他是FF还是DO，无视，中文版或英文版才会去光顾，所以也希望电软能对一些大作的英文版做介绍，会有很多人喜欢的。(北京不是木头)

日本市场的萎缩，欧洲市场的崛起，这是近两年业界和玩家们都明显感觉到的，也是今后的大趋势。杂志在这方面也会逐渐加强欧美游戏的报道力度。多说什么，现在日本游戏除了在几个传统游戏类型上占一席之地外，其他几乎都被欧美厂商抢尽了风头。特别是许多在日本造成轰动性的软件也都是欧美厂商开发后由大型厂商代理而来的，这还有注重和风味道的游戏现在是在越来越多……

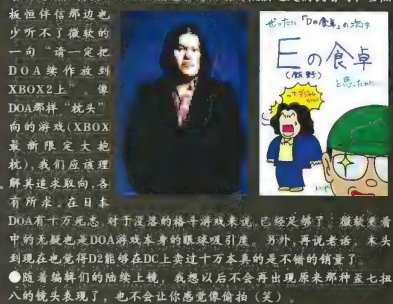
最近牧场物语，突然冒出一个想法：要把我牧场里的牛的名

字取成编辑部的名字然后有一天发生一句对话：“今天凤林看起来更健康！”……(重庆 路西法)……感觉路读者的想法非常的邪恶啊……那木头当羊养了……如果这样可以帮助你满足感的话……请随意……

如果把小编们做成下期封面的话(辽宁 TOMO277)你是说把真人搞上去吗？那样会不会吓跑大批读者，甚至走进书店老板都对本刊失去信心呢……其实也不是不可以，但是木头这样不上镜的家伙，我看还是免了吧……

根据刘小舟读者的话题木头也来谈谈

● 木头则读者指的是大陆PS2吧？其实我认为sony现在恐怕少不了“求求你卖你就能买吗？”这样的想法。看看，行货主机与北京根本无缘，也不指望这期会有什么大动作，还是那句话，给厂商一点时间吧。● 只要SEGA的牌子还在，我们就无须敏感，你看GENKI不是照样说出什么什么，HUDSON的横造来做的那么一个款。听说E3上会有“世嘉拉力3”参展，我们还是把游戏集中到游戏上吧……● “DOXA”除XBOX后主机难道还不买吗？这不是大好事吗？连来国满吗？其实TEMCO能进来高商的做法还是满执着的，当然板板伴伴那边也少听了微软的一句“请一定把DOXA卖放到XBOX2上”。像DOXA那样“枕托”向的游戏(XBOX最新限定大抱枕)，我们更应该理解其追求取向，各有所求。在日本DOXA有千万死忠，对于落落的格斗游戏来说，已经足够了；微软看中其中的无赖也是DOXA游戏本来的眼球吸引力。另外，再说老话，木头到现在也觉得D2能够在DC上卖过十万本真的不是不赖的销量了。

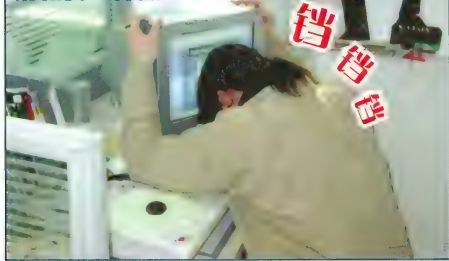


记得当初电软曾经登过一张经过处理的众编辑的照片，那时的编辑们还不肯露面，但现在渐渐地都被“曝光”了。这应该算是与读者拉近距离的一种进步吧！(辽宁 Airv)



想要多罗的肥皂盒和浴缸栓！(北京 双)/ 木头啊，你的小辫子好好漂亮，为什么要化身秃头阿？还有你在电击上的表现也太逊了吧，好像是在背台词，而且面无表情，完全没有家长的风范，下次一定要加油！支持你！(青岛 老杨)/ 革命和创新应该是每时每刻都在进行的，哪怕在脑子里……(重庆 阿树)/ 电软的同志们：大家好，我想说的是什么时候PS2才会降价，我快不行了，我等了好久，可就是降不下来，咋办呢？(成都 罗强)

当你觉得自己陷入混乱状态的话 请和我一样做……



我可是《电软》的超级老读者了，从《电软》诞生到现在我可是一直在看哦。不过，我是第一次写信来“家”的，最近我患“重病”了，患了“重度游戏中毒症”。风大侠，风医生，你救救我吧！我可不要英年早逝呀（大哭）！现在，我记忆力极差，才说过几秒钟的话竟会忘记。才刚放下的东西，马上又找不着了。而且，我还会进入忘我状态（其实只不过是发呆而已），把自己变成游戏人物。进入“状态”时没有先兆，没有规律。上次就差点给车撞到“下面”去了。请你救救我吧！（广东李晚滔）

……像李读者这种病，目前还真没有什么太好的办法医治。如果去医院请大夫一看的话，十之八九会搬到其他方面，而从风某的角度来看，李读者是过于沉迷游戏了吧……虽然风林也曾非常痴迷于某类游戏，但把忘我或游戏中的人物这样的事件倒还没有发生过……（这样说来，自己倒还真想试试……）



如果我错过请原谅我

实话，这封信也是在截稿前看到的，非常感动。回头去找张龙的来信却发现已经不太可能……很長時間，不头并没有真的把自己当成什么人来看待，也不敢高估自己，感觉不过是会比较爱耍而已，更不敢说去承担什么重任。

关于张龙的来信，我并没有看到。或许是自己遗漏掉了，一方面自己感到非常遗憾，另外也觉得非常愧疚。在这里要感谢张龙一家对风林的信任，希望在看到本期杂志后能够给编辑部来电话——(010) 64472187，与风林联系，我会安排电软全体编辑合影并签名送于张读者。

在编辑的岗位上工作有三年多了，现在回想一下第一次在杂志上露面真的有些好笑。那时候的不成熟和冲动差点把“阖家”带进错误的方向。以前的很多话语也尽显自己的不成熟，初出茅庐的毛头小子也是一路碰壁而来。没有人是绝对的天才，更多的人是靠后天的努力，在这方面，风林也是一样。

从没有放弃过，对于某些事情，自己虽然还做得远远不够，但确实有努力，且一直。现在感觉自己肩头越来越重，压力也大，但这些都逼使自己不断的跃进，就像我对读者朋友的承诺一样，《电软》绝不再让你失望。

我不知道该怎么称呼你，我已是50岁的人了，我想还是你称呼我一声小弟吧，好吧！这样比较亲切一点。我不是一个玩家，而是一个玩家的姑妈。

我的侄儿今天十八岁，他长的一表人才，虽谈不上潇洒，但很英俊。他不太爱和别人交谈，脾气有点怪，但遇上知己也能侃一阵子。

三年前他父亲死后，他的情绪更加低落，脾气也可见。更要命的是他不擅长表达自己的内心，很可怜。但只要有机会玩机，他就会不惜一切代价。甚至有一次从学校里逃出来玩了两宿，差点被学校开除了。

他最大的愿望是毕业后开一家“电子游戏专卖店”，可不幸的是，还没等他毕业就染上了“急性淋巴细胞白血病”。他这一病可急坏了我们全家。他父亲死后仅靠他母亲的一点微薄收入来维持生活，这次看病会是他七十多岁的老奶奶东拼西凑借来的钱为他治病，现在病情有所控制，但也要定期化疗。

住院期间他很坚强，疼的时候他一言不

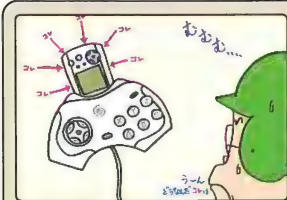
发，不疼时就翻看那些电子游戏书籍，高兴时就说说他病好后怎样开“电子游戏专卖店”。说到兴头上还比划两下子。

有一天，他跟我说：大姑，给我买些信封和信纸来。我问他干什么用。他说：给风林写封信。当时我不知道你是干什么的，我说：是你的同学还是朋友哇？我认识吗？他笑了，他说：我要是真有这样一朋友就好了，我们连面都没见过。我说：那你写的哪门子信呢？他说：人家是个大玩家，是个天才。那是我佩服的人。于是他给你写了一封信。我虽然不知道他给你写的是什么，但他肯给你写这封信，这说明你在他心里是占有一定位置的。据我所知这是他有始以来写的第一封信，真的。

可这封信寄出了很长时间还没有回音，我想可能是你工作太忙的缘故，还没来的及给他回信吧！不过，我没有别的意思，只希望你能够在百忙中抽出一点点时间和他聊上几句，算是给他一点心理安慰吧。

我为他的姑妈以及全家从心底感谢。

——北京房山 张龙姑妈



彩火就是大象？！诧异！
木头留着长发？！吃惊！
日文地狱特辑？！惊喜！
多罗毛绒玩具，赞赏！
龙哥大论战，支持！
编辑露相无名，不满！
——山东 于新泉

本人是一名支持正版的玩家，拥有PS2 30000型和50000型机各一部，游戏不多，只有二十一张游戏，但每个游戏都是精品。我想通过电软向广大玩家说几句心里话，玩游戏是工作之余的一种消遣，把一个好游戏玩得很好玩，很有自己的特色，才是一名玩家。只有游戏少而精，这种感觉才会有。而盗版玩家往往会很爱玩游戏，当然，也会买些精品，玩时一合这个，一会那个，很不专一，往往会失去对一个游戏专注性。而且盗版真的恨恨机器。广大玩家们，一年就买几张真正值得玩和收藏的游戏，去体验一下打破勿盗，体验精华的感觉吧！（宁夏 邢智勇）



风林与路人甲同P种游机

“马利欧砍车”入手，每日与同事开打确定。庆祝“罪与罚”及“纸片马力欧”即将发售，玩家请务必“四十八”一个（笑）。

却总觉得缺少了点什么，而我估计缺少的就是“电刑室精神”了……(河南 郭一骏) / 近日在易游网看到有人在卖电软随刊附赠的多罗，一口价卖25，让我很伤心(北京 风游精) / “家”给人的感觉没有以前亲切了，至少我这么认为，以前那种风格挺好，哎呀风大哥，别在要“酷”了，回到人民群众中来吧。

——《电软》读者来信

《电软》真的陪伴了我的成长，杂志看了不少，心中却时有一些奇怪的念头。最近我一直在想，到底该不该看《电软》？我们看《电软》就是因为我们要玩游戏，我们玩游戏就是因为游戏能给我们带来快乐，而看了《电软》，特别是长期受其“毒害”之后，我们的目光越来越挑剔，要求越来越高，非大作不玩，非经典不看。这样一来，游戏给我们带来的乐趣不是就大打折扣了吗？我一直天真的认为，但凡一款游戏，不管它的画面音效是否出众，业界人士对它的评价好坏，它必有属于自己的闪光点。这些闪光点也许在你们这些每天游戏的专业人士看来有时不名一文，小儿科而已，但对全国大多数一年上头平均只能玩上十余款游戏（或者更少）的普通玩家，又何尝不是一种惊喜？游戏最重要的是游戏性，这一点任天堂很清楚，所以它能够一直发展壮大到今天，而游戏性正如其名，必须是玩家本人亲自体验游戏才能得到。《电软》上众小稿每期必点评几个游戏，我相信你们的评价是中肯和权威的，但你们是否想过，那些的确不够出众被你们忽视甚至批判的游戏很可能就此被广大玩家判了死刑，永不翻身了呀！大家都相信电软的话，电软说XX游戏好玩，XX游戏就一定不好玩，人人都盲目追捧电软推荐的游戏，也不管这款游戏是不是真的适合你。有一个例子，以前《烈火之剑》发售时，包括电软在内的多家TV GAME杂志大力推荐，我也知道《纹章》系列一向人气旺，知名度高，所以毫不犹豫地托人带回原版卡。可开机一玩，顿时失去兴

趣，本来以前没玩过《纹章》系列，不知其内含背景，加之我不喜欢战略类游戏，而且全日文，看又看不懂剧情，所以玩过一次就再没碰过，即使后来找到了攻略也始终提不起兴致。所以我想我该怎么看《电软》，毕竟自己玩游戏的感受才是最重要的，一百人玩同一个游戏可能有一百种感受，何必要用别人的感受来左右自己对游戏的体会？听信别人的评价并以此作为自己选择游戏的标尺的做法则更不可取，然而可悲的是包括我在内的很多玩家都一直是用电软为指向标的。经常可以听到周围有人说：“最近又出了款游戏，XX杂志将其评为SILVER级，可玩性一定很高，快去买呀！”

当然，我知道电软的点评是供玩家参考，帮助玩家选择，但不可否认的是，这些点评的确左右了一些人（包括我）对游戏的看法。GBA入手两年多了，玩的都是大作：恶魔城（月轮、白夜、晓月）、口袋、黄1、瓦里奥制造、KOF EX2这些都是托《电软》的福。怀念初中玩GB时，随便找盘卡插上就能玩得津津有味，那时卡也少，攻略少，心中根本没有大作一说，但那时的充实与乐趣，现在似乎再也得不到了，不知这是不是种悲哀。

风林，我不知道我写的这些是不是很偏激，我也一直在犹豫是否应该将这些写出来寄给你，转念一想，你、天师、明人等小编都是我电软家中神至，决非胸怀狹窄之人，即使真的言过激，你们也绝不会在意的，难道不是吗？（湖北 张大鹏）

其实就编辑点评的问题，木头也多少与玩家交换了意见，其中确实存在很多问题，这个栏目更多的希望起到一个导购的作用，但实际上恐怕效果根本没有达到，相反，因为某些原因，栏目反倒显得颇欠十足。在这里，并不想给找什么借口去开脱，木头觉得现在确实是一个我们应该去面对问题并且去解决问题的时候了。怎么说呢，对于读者的意见我们都看在眼里，包括一些网络上的言辞，我们同样非常重视。说电软不是的人未必不是电软的读者，相反，一些非常关心电软的读者可能用比较激烈的方式表达自己的看法，我认为这些对电软来说未尝不是一件好事。现在电软的网站已经开通，如果可能的话，木头更希望那些对电软比较或非常有看法的读者直接把自己的意见发到我们的网站信箱中，每天我都会及时浏览大家的来信，你提出的问题也可以最及时的反馈到编者手中，并有助于我们及时改正调整。

今年是电软诞生第十个年头了，最为中国资格最老的电玩游戏专门杂志，不可能是一路平坦，我们也做好了直面问题的心理准备。想一想到这两年的杂志，如果没有那些热心提出意见，发表看法的读者，电软也不可能有如此刻翻天覆地的变化。杂志的方向取决于读者，电软的方针也会是一切以读者需求为本。

逆耳忠言，只要你想说，闻家都欢迎！

还有贵社办事太拖沓，有些栏目非要等人家开始做了，自己才跟上，怎么一点都不积极呢！拜托，给点“创意功夫”好不好。不如真像佛人说的办个恶搞的栏目。“恶搞东西（东）”这个名字咋样？可以向玩家们广泛征集，只要和游戏沾边儿的影像、图片或文字均可，像2004年第2期的“伪非与重度的解释”就不错嘛！只要一宜办下去，不信没有叫人笑破肚皮的内容出现。还可以搞一些与读者互动的新栏目，原则就是让读者真正参与到贵刊的制作中，具体的就请贵社了。（浙江 陈滨）



我的女朋友和游戏势不两立，甚至到了有它没我有我没她的地步，我还在那里支持她，我又舍不得那个陪我度过无数寂寞的游戏，我要怎么办？

石家庄 田田

广东李精安

话题：战国无双

叮当

二人谈

本栏目的讨论目标就是不求最好，但求最乱。超级无敌搞笑近期刊连续登场，《电软》全体编辑总动员，敬请关注！

vol.2



你还想“无双”到什么时候？

光荣

一个在PS时代毫不起眼的起点，竟然会成为PS2上霸王龙级别的佳作，这几乎相当于DOS和Windows的奇迹，在游戏历史上，可算是如数家珍。尤其是这个当今动作游戏新标准的系列，竟然是出自一个以前一向靠动作游戏吃饭的光荣之手，这个奇迹就有它独到的意思了。

原本是“三国”天下的系列，因为“战国无双”的到来和大变，而将“三国”从系列的标题中抹去，在相同引擎下制作的这些游戏，应该统统包含在“无双”系列的概念之中。因此，理论上你还应该能看到“希腊无双”和“罗马无双”。

其实对那些动作游戏达人来说，“无双”

系列的动作要素已被弱化到了谷底。在一个既没有地理环境难度，也没有杀手威力难度的游戏中，除了看着痛死那些乌泱泱围来的猪脑呆兵还有些什么动作乐趣可言？

“无双”的成功

主要得意于两点：一个是满足了普通人内心天下无敌的欲望，一个是激发了人们内心收藏和培养的好奇。所以收集到什么等级的武器，找出多少隐藏人物，看到几个结局动画，才是大家彼此热中讨论的话题。

所以已经“无双”到了七（从《三国无双》到《战国无双》）的系列，我们在游戏中基本没看到任何动作要素的增强，而即将推出的“帝国”，更是将光荣老本行摊了出来，又在战略上增强了一大部。

但问题在于，“三国”和“战国”的故事就那些，动作游戏经不起太多场景和故事的重复。“无双”不像“最终幻想”，它很难像后者那样随意更迭世界观，它能改变的只是增加系统的花样。但离开著名的历史题材，这个引擎下的游戏似乎很难成功，因为“红海”和“战斗封神”已经有了地雷式的失败。当“三国”和“战国”的背景因重复太多而不再吸引人们的时候，“无双”系列是否就该走到尽头了呢？

“无双”站在一个内涵丰厚，但无法发展的核心上。它的前途，或许就是跟“三国志”和“信长野望”两大SLG系列逐渐融合吧。



得赚且赚

庆战国无双百万销量

改变不一定是好的，不改变不一定不会被市场抛弃，有时候不仅仅是靠实力，这年头混口饭吃更需要运气。因此很多企业明知先生假把戏，还要八抬大轿请来一番风水才能如他意。

现在有多少人在说KOEI运气太好，福星高照。其实想想也是，要说起来三五是个没多少创意却先人一步的东西（连家别急着抽我），出来了大概很多人都会一边鄙视一边鼓掌（暗地里不知道有多少制作者说过：就这东西我也能做，做的肯定比他好……）。

前几天一个在游戏公司做美工的朋友说到，他们头头的想法是做一款超越日本任何RPG游戏的作品，并且对当今日本最高的游戏完全无视……估计三五在这位头头的视野里根本就不存在过。真是难怪自己脸上贴金的同时也没有忘记把别人惹恼个够，这样的人多了，这样的公司最后也不知道在哪个地方，三五的人却务实的很，稳扎稳打的老练作风或许给同样迷信的老工厂上了生动的一课。

三五三老不勉强地成了百万游戏，并且在一而再，再而三的版数加强，KOEI凭借这系列游戏一跃成为PS2平台上最炙手可热的软件开发商。最近更令人瞩目的是“战国无双”以超越之势迅速接近百万本销量……这样的成绩和速度是现今任何厂商都望尘莫及的。再想想即将推出的“三国无双3帝国”，……真不知道这脱无双风潮会持续到什么时候。

趁势猛捞一笔，好像是KOEI近两年给人的印象。很多人也在预言着下坡路途还有多远，但有趣的是

KOEI一次又一次的将预言打破。总的看无双大系的进化，远谈不上质的飞跃，但开发者在游戏性上的把握却到了之位。无双初生如果说是依靠了PS2硬件性能的优势来吸引眼球的话，那么到了今天，“战国”、“帝国”则完全是在靠扎实的玩乐乐趣来吸引消费者掏钱购买，而且这些掏钱的人很大一部分是已买了前作的忠实玩家。先不说系统画面等要素上的充实，单就游戏时间的满足就已经是大卖点。无双系列在拥有成熟的游戏框架的情况下，增加大量角色和流程，可以让消费者孜孜不倦的长时间投入游戏，在爽快与收集的乐事中不忍停手。另外，尽管游戏中的战斗非常激烈，但整体来说，无双系列给人带来的更多的是轻松的体验，玩家并不需要长时间的紧绷神经去步步为营，更多时间是在释放和发泄。无论你是否承认，无双确实给许多生活在工作强度和高压压力下的人们带来了放松。

我这样的论调，大概会让很多无双迷睡不着，甚至被扣上伪粉的帽子。其实每个人对游戏的理解都是不同的，我并没有想让别人认同我的观点，就好像无双游戏每次推出就理应承担而不需要太多解释一样，无双本身就是带给不同人不同感受的系列游戏。这样的游戏，我们需要，只要KOEI能够把握好游戏的度，掌握好游戏的推出时间，相信再借助PS3的能力把人气维持很长一段时间都不会成问题。

突然想到，无双4会不会是PS3的首发游戏呢……



ONIMUSYA 3

鬼武者3

那件事，已经过去九年了。

被柳生十兵卫打倒的信长成为了幻魔王，再度复活了，而且幻魔一族的势力比以前更加强大了。

明智光秀察觉到了危机，决定趁信长在本能寺的时候进行奇袭，决一死战。

另一方面，幻魔战争导致了增援信长，大部队马正在向本能寺进发……

PS2

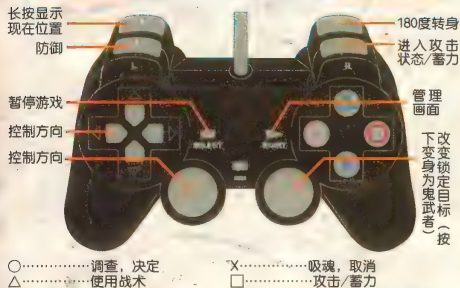
厂商：CAPCOM

发售日：2004.2.26

类型：AVG

价格：6800日元 其他：——

基本操作系统



战斗系统详解

■防御

按下L1键就是防御，可以抵挡敌人的绝大部分攻击。如果在敌人的攻击即将命中前的一瞬间按下L1防御，更可以减缓被打得向后弹出的硬直，还可以连上后面的弹一闪。

■攻击锁定

按下R1键角色就会进入攻击状态，同时锁定最近的一个敌人作为攻击目标。以被锁定的敌人作为中心快速移动的话移动速度会上升，这样更容易躲避攻击，还可以绕到敌人的背后攻击。

另外，处于锁定目标状态下时用右摇杆可以切换锁定目标。

■射箭

按住R1键后按○就会用弓箭攻击空中的敌人，长按圆圈的目标则切换为地面上的敌人。对于空中的敌人是很有效果的，另外在游戏中的一些场景会有魂巢挂在高处，只有用箭射下来才可以得到。

箭有不同的种类，且有数量限制，从宝箱和敌人身上掉下来的幻魔袋中可以得到补充。

■蓄力攻击

持续按R1+□的武器会发出绿光，这种状态下按住R1点□键会发出

比普通攻击威力要大的强力攻击。箭手的等级上升之后蓄力级别也会随之上升，最高可蓄3段。另外通过蓄力还可以使出3段威力不同的战术壳。

■一闪

在敌人攻击即将命中的一瞬间按□键就会发出必杀技一闪。本作中利用锁定目标后的高速移动来围绕敌人作战时明显一闪率会得到提高，通称“滑一闪”。而以前那种单对单找破绽的方法就不太好用了，尽量锁定目标绕身战，在侧向移动和后退时是闪人的最好时机。

■弹一闪

在敌人攻击命中前的一瞬间按L1防御会出现一个光圈，在这个圈还没消失的时候按□键就可使出弹一闪。本作中推荐使用这种一闪方法，不仅时机比较好掌握，而且如果不成功的话也多半是把攻击防住了，没什么副作用，而且一旦命中的话几乎都会出黄魂，对后面的战斗会很有利。

■连续一闪

出完一闪或弹一闪后掌握好时机继续按□键会继续使出一闪来攻击，且没有距离限制，只要屏幕里有敌人就可以一直闪下去。

连一闪的使用时机是在一闪的残像即将消失的一瞬间，掌握好节奏很重要。建议多加练习，尤其是在安土城鬼一族和幻魔一族大战的时候会很多敌人出现在同屏中，绝佳的练习机会！

■鬼缚一投技

只限于JACK使用，在按R1+□蓄力后按□键就会用鞭子把敌人捆住，之后按方向键上下或左摇杆加□就可以把敌人摔出去，被撞到的人也会受到伤害。箭手的等级上升的话这一招的威力会加强，可以把更大的敌人摔出去。顺便一提，按R1+○可以把场景下的一些景物扔出去，活用的话对战戏很是有利。

■鬼缚一缚

同样是JACK，蓄力后把敌人捆住，此时按三角键则会根据武器的不同使出缚战术，但是会消耗鬼力。

■鬼武者变身

左上角会有紫魂的数量表示，满5个之后按下R3（右摇杆）或体力为0时就可变身为鬼武者。变身期间处于无敌状态，能力大幅度提升。只是画面上方的气槽同时开始倒计时，气槽消耗为0的时候则变回原状态。

推荐的使用方法是攒满5个魂后



留起来，这样万一在战斗中失手还可以复活一次，不仅能得到了提升还节省了一个替身木人。

■十连斩

强按在R1后按上+□键会进入连击状态，会对锁定的敌人进行连续攻击，连续攻击的使用时机是在每次攻击命中的一瞬间。掌握好节奏的话攻击次数可达10次。总之本作中尽量围绕看按R1蓄力的同时围着被锁定目标转着打的游击战术来作战会收到很好的效果。

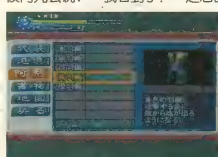
■鬼武道书

武道书散落在各个角落，得到后就可以在记录点进行该项目的训练。除了一闪的训练得到羽织还比较有用之外其它的大多是药草一类的道具，还不如不练。

■关于阿儿

这个精灵似的小家伙在本作中的作用相当大，首先在按R1锁定目标之

后，她会主动飞到目标附近，玩家可以得知自己已锁定的目标。还有就是开天狗宝箱，游戏中经常会发现一些左马介和JACK拿不到的宝箱，这时候阿儿会说：“我看到了！”之后围在角色身边，此时按○阿儿则会飞过



去开宝箱，再按一次○回收。另外最主要的就是阿儿穿的羽织，游戏进程中会得到不同的羽织，只要往里面注入足够的木灵就可以给阿儿装备，每种羽织还有不同的辅助效果，会对战斗起到很大的支援作用。不仅如此，羽织的数量还影响到结局的变化，只有集齐所有羽织才能达

到隐藏结局，入手地点如下：

	地点	作用	装备所需木灵数	实用度
青羽织	比睿山中凉亭的宝格里	加快吸魂的速度	2	C
赤羽织	下水道动力室的尽头打破油桶	出魂量增加，但变为只出红魂	2	C
白羽织	界 从虎屋后门出去的宝箱	站着一段时间后体力恢复	4	B
绿羽织	巴黎圣母院 座椅过道中的宝箱	作为攻击手段可以直接从敌人身上吸魂	4	B
黄羽织	海底神殿（现代）书写室	攻击命中敌人就会出魂	5	A
橙羽织	圣米歇尔山（战国）入口处	显示敌人体力（BOSS无效）和使出一闪的时机	6	C
紫羽织	圣米歇尔山（现代）魔幻空间	减少鬼力消耗	6	A
黑羽织	修炼模式中完成一闪	所有攻击变为一闪，但会消耗体力	7	S

登场角色介绍



明智左马介秀满（47岁）

明智家臣，明智光秀的女婿。历史上辅佐明智光秀，一起为织田家效力。本能寺之变时作为光秀的先鋒军出战，被秀吉反攻后从安土城撤到坂本城后自杀。游戏中为了消灭幻魔一族于本能寺和信长展开最终决战。



织田信长（49岁）

人称“鼯张的大傻瓜”，到1562年为止统治了整个京都圈和尾张，南北近江美浓、伊势、越前等国，是当时最强的大名并君临天下。在攻击西日本时因属下叛乱而死。游戏中成为了幻魔一族的首领为祸人间，不过这次好像是他最后一次出场了。



本多忠胜（24岁）

通称“平八郎”，德川家重臣，枪术名家，使用名枪“蜻蛉切”。德川家四天王之一，家中头号猛将，从小效忠家康且忠心耿耿。德川家的重要战役都有参加，而且据说战斗中从未受过伤。但在家康取得天下后遭排斥，后抑郁而死。



亨利（10岁）

JACK的爱子，与父亲的感情相当好。像普通的孩子一样沉迷于打电脑之中。但在内心深处一直认为母亲是因为自己而死而自责。从而拒绝打开家门接受母亲的母亲。和JACK间好像有很强的心灵感应。



吉尔德斯坦（年龄不详）

幻魔一族首席科学家，智力超群，不停地从事新型幻魔的研究，游戏中的新敌人几乎都出自他的手。这次正在研究中的时空转换器更是他的不二杰作，因此这也使得左马介穿越时空作战。



JACK · BROWN（36岁）

法对外安全保障总管理局（DGSE）第28行动局所属队员，是部队中的精英，有超群的战斗能力和冷静的头脑，性格豪爽，还是个身体力行的行动派。自从妻子死后就与10岁的儿子相依为命。归属作战部队中有一个叫米歇尔的未婚妻。



森兰丸（16岁）

森可成的三男，信长身边最得宠的小姓，相貌清秀且聪明机智。贴身服侍信长，与其形影不离。本能寺之变时与信长一起殉难，年仅16岁。游戏中也随着信长成了反派，不停地纠缠着左马介一行。



阿儿（年龄不详）

自古就作为鬼一族的后援的鸦天狗一族的一员，游戏中被神派来帮助左马介和JACK作战。拥有穿越时空等很多奇妙的能力，她穿梭于两位拥有鬼力的勇士之间，维系着整个游戏的发展。而且好像能使人瞬间学会外语（？）。



米歇尔（28岁）

法陆军特务作战部队所属，中尉。深受同伴的信任，是小队的队长。外表看起来是个普通的金发美女，但实际上性格坚强不输男人。是JACK的未婚妻，但和亨利间的关系不是很好，她好像也很为这烦恼。



羽柴秀吉（46岁）

“平民关白”，后来的丰臣秀吉。创造了从一介平民升到正一位官尊的神话。本能寺之变后终止了对毛利家的攻击迅速回京都圈击败光秀，取得了原织田家的绝大部分领地，从而为日后的群雄打下了坚实的基础。在本作中只露了一下面，尽管如此……

攻略难点解析

1. 奇袭

★CHECK POINT! 左马介

基本性能比较标准，能力在三人中最平均。因为出手快所以他的闪是最好闪的。天双刃和空牙刃都必须强化到LV2来开门，而相对来说攻击较快的地龙斧比其它两把武器攻击力要高很多，推荐强化到LV3，至少这样打头龙兽时会轻松一点。而且其必杀在魔幻空间那种狭窄空间里是能攻击全



用的，在魔幻空间时非常有用。左马介随着部队冲进去，一路杀进去，砍倒堵住

路口的木排，沿阶而上。在圣本堂门前有一个拿大球球的幻魔，左马介果断地使用战术来打倒它，因为在附近记录点的旁边有一个监视炮，可以无限吸取监视记录能力。在左边墙角拿到本能寺地图后再打倒一个链球幻魔进去。

★CHECK POINT! 凯旋门楼梯间的幻魔

这种幻魔的攻击手段比较多，速度非常快，动作灵活且很难判断其打点，所以打起来有点麻烦。其实在他后翻身再往前一跳的时候攻击判定出现，这个时候是“闪”掉他的好时机。

★BOSS战 大机器人

这是整个游戏中的第1个BOSS，开始他会用机关枪把建筑打掉。他的攻击手段主要是机关枪和机械手，尽量不要远离他，因为机关枪的攻击力是很高的。靠近他连续攻击即可，看准了机械手的判定更可以把他“闪”掉。打掉其大半体力之后他会发出弹珠攻击上天后再滑行下落，因为最后一下不能防，所以尽量躲避，之后趁其反攻，还是比较好的。



2. 望乡

★CHECK POINT! JACK

JACK相对来说攻击较慢，所以闪人时不用急。JACK的速度也不如左马介，所以打贴身战有点费劲，BOSS战还是多用鬼灵躲避即可。JACK的武器强化方面比较自由，没有必须用来开门的，推荐长距离的雷闪枪，比枪炮命中率要高且没什么硬直，冰球球的必杀可以冻住敌人，在魔幻空间里也是全屏攻击。

★CHECK POINT! 关于场景中的物品

京亨里的古旧木箱打破后会有发现。本作中场景中的很多东西都可以破坏，从而发现一些珍贵的道具。这些东西由阿尔帮主角们拾起，按○就可回收。以后场景里的木箱和垃圾桶等东西都要注意破坏。

1 奇袭

●西元2004年 5月8日 法国 巴黎清晨

JACK坐在他的摩托上，拨着手机。“喂，”JACK手中那张照片里那个男孩的声音从手机里传了出来。“亨利？”“啊，是爸爸啊！”“你还在睡吗，再不起的话就要迟到了。”“我知道啦。”“别忘了刷牙。还有告诉隔壁的大妈，爷爷回去再谢谢她这些日子给你做饭。”“今天傍晚，我好想做一些东西在家里……”

“滴溜，滴溜！”对讲机的蜂鸣打断了父子间的对话。“JACK！JACK！”对讲机另一边的声音非常焦急，“我过去再打给你。”JACK急急忙忙打了电话。“喂！菲利普，什么事！”“快点过来，有紧急事态！”说完对方就挂断了。

JACK若有所思地摘下墨镜，驾着摩托车飞驰而去。

●同日 巴黎 凯旋门前

像往常一样，街道上车流不息，人们或赶着上班，或利用早晨的间隙享受美味的咖啡。只是这时，一片黑影像笼罩了天幕。

还没等到人们反应过来，无数的幻魔就从天而降！它们不由分说就掏出力把人们劈成两半，顿时，巴黎成了一片血的海洋，人们尖叫着，惊恐地四处逃窜，却又无处可逃。天空中的幻魔战艇还在源源不断地向地面空投幻魔士兵……

虐杀，还在继续着。

●天正10年（西元1582年）6月2日 日本京都本能寺

山门前集结着部队，火光照耀着一个男人的脸庞，战马不安地嘶嘶。他的目光里，满是踌躇。

他叫明智光秀。

在他的队伍里，他看见了那个男子。那个男子缓缓出列。

“辛苦了。”光秀冲着他点了点头，又冲手下示意，一个士兵捧着一套盔甲上前，“左马介，给您这个！”红绳正，左马介的防具，像火一样红。

是时候了，因为门已经打开了。他不再踌躇，眼中全是斗志，“大家听好，敌在本能寺！冲啊！”士兵们应声而出，拔出刀来鱼贯着冲进去。

熊熊烈火，正在吞噬着本能寺，仿佛一片乌云。

一个男人和一个少年正面向佛像顶礼，听到左马介的脚步声后他们回过头来。那个男人和左马介对视了很久，沉默。

“信长！”左马介打破了短暂的沉默，“哼哼……”明智左马介吗，“信长冷笑道，‘又到了这个时候了，你觉悟吧！’”左马介说着抽出了长刀。

“主公！这里请交给给我！”那个少年发话了，说着他走上前几步，“我是织田家近卫斗，森丸！接招吧！”说着纵身而上。

左马介和他缠斗在一起，可能是因为还年轻，吃了左马介的三次一闪之后，森丸就被打倒了。“主……主公……”说完他便倒了下去。

这次是左马介与信长的直接交锋，信长岂是森丸可比，他手中连喷出绿色光球，眼看左马介就要被打倒的时候，地上突然出现了一个奇怪的光圈，把左马介和森丸圈在了里面。

“这是……”信长也吃了一惊，光圈一阵闪烁之后，左马介和森丸都消失了。

诺大的本能寺本堂里，只剩下了信长一个人。

●现代 法国 巴黎

特种部队士兵急促地奔跑，战车、烈火、血迹，这一切与浪漫之都的名号毫不相符。“开火！”队长一声令下，士兵手中的枪喷出一条条火龙，扑向幻魔们。

只是幻魔实在太多了，队长不由得有点心急，“这些家伙到底是怎么回事！”说着向前冲了几步，没想到却被一个幻魔偷袭，肩膀被砍了一刀。“呜啊！”

群龙无首的士兵，逐个被幻魔斩杀。眼看队长也要死于敌手。这时一架摩托飞跃而出，正是JACK！“我来了！”JACK手持强大的自动武器，把周围的幻魔消灭了一批。

“菲利普，坚持住！”“JACK，别管我了，快走！”“我会怎么做吗？别说废话了”说着JACK扶起菲利普。可菲利普的伤实在是太重，刚走出没多远他们就被一批幻魔包围了。

“可是！怎么还有，去死吧！”JACK边射击边退，这时街边的一扇门里，出现了一个巨大的黑色光球。“这是什么呀？”“那个是……”JACK和菲利普都吃了一惊，但他们也没有时间太过吃惊，因为眼前的幻魔又围了上来……

街边的门里，左马介突然出现，“这里是哪里……信长呢？”不仅如此，他发现连自己手腕上笼手里的鬼之力也消失了……

劈倒记录点边的木牌，有一个宝箱，拿到之后出门，发现了苦战中的JACK，帮他们击退了幻魔。JACK显然对他的出现很是吃惊：“你是武士？”左马介也问道：“这是哪里？”JACK又问道：“你是谁，你从哪来？”但二人语言不通，完全无法交流。左马介正要离去的时候，神秘光球再度出现，而JACK和菲利普也消失于光球中。左马介捡起JACK的手机后，发现凯旋门上站着一个很眼熟的人……

左马介从地道走下去，打倒一些幻魔后从一个楼梯走出来，看到雄伟的凯旋门。在左边的门有宝箱，拿到之后回到中间一处有火焰的地方，从旁边的宝箱中取出凯旋门地图后把火焰石盘推升，进入地道。里面



拿到“天双刃”后出来。

左马介从楼梯上下来，突然从上方子弹打在他脚边，不远处一个金发美女正用枪指着他。左马介刚要转身离去，那个女人说话了：“不许动！”说着向他走来，“把手举起来！”是左马介听不来的语言。

一队士兵从他们身边路过，“上！”队长一声令下，他们冲进了一个蓝色的门里去了。那个女人冲旁边的士兵示意，“你们先去。”看上去她是这队士兵的首领。“你是不是听不懂我说话？”那个女人问道。

“是外语的语言吗……”左马介终于明白了，“你在说什么？”他问道。没等那个女人回答，只听得那扇门里传出一声惨叫。“那个女人立刻冲了过去，‘喂，等等！’左马介看拦不住她，只好跟着过去了。

门里，一个特种部队的士兵倒在地上，显然已经死了。她听到了一种奇怪的声音，她跑到楼梯口，才发现原来是一个怪物正顺着楼梯盘旋而下。她用手中的枪连续射击，只是，幻魔的反应比起人类来要快的多。等她回过神来，幻魔已经冲到她面前了。

左马介冲进门来，看到了那个女人被幻魔打倒在地。之后，幻魔向着他走了过来……

进门后在地上捡起展望台钥匙，顺着楼梯上去开门，进门后有一个天狗宝箱，以后记得回来拿，还有一个谜题宝箱，里面有石力。把旁边的魂池里面的魂吸完后存盘上档。

左马介终于登上了凯旋门，果然是那个家伙！“吉尔德斯坦！”左马介脱口而出。“哈哈，左马介啊，好久不见了。你怎么会来了呢，看来时空转换器还是很不稳定啊。”“时空转换器，这是什么啊，那又是你们干的什么好事吧！”“哈哈哈哈哈，你还是没变化啊，自大的虫子！”这里是法国的首都巴黎，是你所在的游戏时代500年之后的未来。“什么！”“根据德王的命令，我们幻魔要在这片新土地上开展新的作战，哈哈哈哈哈！你的孩子在他所处的时代，刚才的那个不过就是幻影。现在幻魔一族要图统治人类，而10天后，和你一样被鬼一族选中的勇士，明智左马介要在本能寺与幻魔族的首领织田信长决战，不过现在的左马介并没有胜算，所以如果你想回到你的时代的话，就帮助左马介一起打倒信长！”说着张开了手掌，“这是来帮助你们打倒信长的赐物啊。”

左马介虽然获胜，仍难以掩盖心中的疑惑……

2 望乡

●战国时代 日本

光球闪耀之中，JACK两人来到了一片山林中，可菲利普却快不行了。“怎么……怎么会在这里……说好了死的时候要娶妻子和你身边……”菲利普最终还是死去了。“安息吧……朋友！”没有悲痛的时间，JACK现在首要任务是要找到回去的方法。

但他做梦也没想到，他会在这里见到自己的儿子。而且他还正在被一个巨大的怪兽追击，他无力相救。就在他被打倒在地的时候，一束光却落在了他的手腕上，他顾不上多想，直向怪兽冲去……

得到鬼之笏和鬼之鞭以及鬼武者之书后解决这个怪兽不成问题，但是妻子等却突然消失了。一道紫光闪过，一尊神似的东西已出现在他面前。“异国的来客，我现在是和你的心进行直接对话。你要仔细听好我下面的话。这里是比你所在的年代要早500年的日本”，“你说什么，那毛利刚才怎么会在这里？他现在又在哪儿？”“你的孩子在他所处的时代，刚才的那个不过就是幻影。现在幻魔一族要图统治人类，而10天后，和你一样被鬼一族选中的勇士，明智左马介要在本能寺与幻魔族的首领织田信长决战，不过现在的左马介并没有胜算，所以如果你想回到你的时代的话，就帮助左马介一起打倒信长！”说着张开了手掌，“这是来帮助你们打倒信长的赐物啊。”留下一个小妖精似的少女后神佛就消失无踪。

这个小妖精倒是很热情：“我叫阿儿，是鸦天狗一族的，请多关照的！”“哎，我怎么懂日语了？”“这都是我力量的啦！有了我你就可以搞大便宜了，有根神奇的力量，飞得又快，还聪明……”“我不需要苍鹭，你闪开！”“太过了！”你说谁是苍鹭！我说过我是天狗的！”而JACK显然没把她的话当回事“不管怎么样，我一定要回去。”

此时得到阿儿之书，往前走到一个凉亭处会遇到左马介，2人协力作战消灭了眼前的幻魔。左马介发现了JACK身上的笏手。“喂，你手上那个是？”“喂，你就是出现在巴黎的那个！就是因为你我才会跑到这里来。”JACK十分气愤，“喂，你放手啊！你在说什么，你是南蛮人？”阿儿赶紧过去，“别这样，JACK，他就是另一个拥有鬼之力的明智左马介！”

通过会话，JACK才得知了真相，原来这个左马介是本能寺之前10天的左马介，因为比鲁山被信长烧毁之后就成了幻魔的巢穴，传来这里消灭幻魔。二人和解之后决定共同作战来消灭幻魔。

在凉亭中得到了灵和鬼武士书以及青羽忍者后，后面有一个天狗宝箱。上一段台阶之后发现一座塔，左边有怪守住了路，只得走右边。得到魔宝之书。

在悬崖边的箱子中找到鬼笏后一直跳到对岸，在一个佛像边得到道宽之书和比山地图，然后爬下梯子，在木架的角落中找到四方铜镜后原路返回，注意在瀑布的下面有一个天狗宝箱。

把铜镜放到塔底部的圆孔里，得到炎蛇剑。回到先前一个同样被怪守封锁的路口，用炎蛇剑打倒后在宝箱中拿到山门钥匙后回到塔边，炎蛇剑一下就可以劈开左边的怪，因为怪守不怕无属性的攻击，继续前行。

沿路劈开怪守的封锁网，来到山门前和左马介会合。打开门之后击破木箱后出现鬼魔，上去后得到作战指令书和灵。再往前走到一个寺庙，山门有谜题宝箱，得到石力。

进去之后，森兰丸再度出现。“什么呀左马介！你居然找了个南蛮人作帮手吗？”JACK怒斥他“你身为人类，为什么叫做鬼魔的帮手？”“哈哈，这就叫和上就要死在这里的你无关了。”说着巨盾幻魔登场，临走的时候森兰丸扔下一句话“主公已经知道，光秀就谋反了。哈哈……”左马介听后怒不可遏，径逝而去。

虽说打倒了敌人，JACK也一个跟头跌坐在地上，“没事吧你？”“还没回到毛利，我会怎么死！”“喂，他是你的儿子吗？我明白了！那我去帮你告诉他你很好吧。”“什么？”“你别忘了我们天狗可是有很多神奇力量的哟！穿越时空什么的，可不是难事！”说着便消失了。

★CHECK POINT! 鬼笏

鬼笏其实就是一个借力跳跃点，平时是黄色，只要JACK走到能使用它的范围内就变为绿色，按L1+O就可借力跳跃。是通过一些特殊场景的必要物，在JACK的BOSS战中也会出现，围绕着鬼笏作战就成了JACK一个很重要的战术。另外左马介是不能使用鬼笏的，所以以后有很多特殊地形要靠JACK来通过。一般鬼笏都隐藏在宝箱和木箱里，有时敌人身上也带着鬼笏。

★CHECK POINT! 敌人身上的鬼笏

拿到钥匙后回到凉亭，会发现一只怪鸟抓着一个鬼笏，打倒后借鬼笏爬上房顶可找到鬼笏。以后还会有这种情况，一定要多留心。

★BOSS 巨盾幻魔

他的盾很严，攻击又特别狠，先前如果没练级的话会比较难打。对付他的关键在于避开他的盾，攻其后背。绕身的风险比较大，而且JACK的速度也不及左马介，所以利用鬼笏无疑是最好的办法。打掉他的盾后就好打多了，注意他的反击即可，如果放雷电必杀的话就在雷电出来之前拉鬼笏上去便可躲开，如此几个回合就可取胜。



★CHECK POINT! 人偶宝箱

有些宝箱打开后却是个人偶，它们把宝物藏在身上并会做出攻击。一般攻击它们打出的都是鬼魂，打2个，3个它们就会逃跑并留下宝物。

3. 通行

★CHECK POINT! 让人互相残杀!

这里的道路很狭窄，却有很多弓箭兵，最好冲过去先解决掉他们，不然会很难打。这里新出现一种红色盔甲的大棒幻魔，他们挥着大棒横冲直撞，很有威胁。不过正因为地形狭窄，他们的攻击却多会招呼到自己人身上。这也是一个可以利用的伎俩，把磁球幻魔和大棒幻魔这些动作缓慢巨型的幻魔引到敌人堆里让他们互相残杀，正可以渔翁得利。这招以后还可以用。

★BOSS 本多忠胜

平八的防御很坚实，正面攻击几乎打不到他。而他的攻击范围很大，出手又快，的确不好打。只有利用左马介和他缠斗的时候从背后攻击，或利用他的破绽，抓住猛攻。

其实它只是一段剧情，经过一段时间或给予平八一定的伤害都可以继续推动剧情发展。所以尽量不要太沉迷于战斗，以免浪费恢复道具。

★BOSS 巨剑幻魔

这个家伙还算比较好打，不过他们的剑很长，占很大便宜，防御起来也比较吃力，尤其是被两个人逼到角落里就不妙了。其实只要有点武力放2个战士他们也就归西了。如果鬼力不足就比较难打，所以进门之前尽量多攒一点鬼力。

4. 神器

★CHECK POINT! 时空传送

用时空传送点可以在左马介和JACK之间切换操作，二人之间也可以进行道具交换。因为两人是在不同时空的同一区域中活动，所以可以各自寻找线索，交换道具，这样情节才能发展下去。

★BOSS 森兰丸



魔化后的森兰丸果然不能小看，他动作起伏，不停地跳跃着攻击左马介，而

且主动攻击的话根本打不中他，只能抓他攻击时的空当反击。另外他还会和你换魂，他吸魂的时候也是攻击的好时机，但只能打他的背后，用绕身攻击就可以了。好在他的体力比较低，看准时机放术也是很有效的办法。

★BOSS 双头巨兽

比较难打的一个BOSS。双头会做出不同的属性攻击，尽量躲到它的侧面攻击，如果老在它正面攻击的话会被它的冲撞攻击。它头部和四肢的金属护具是攻击的重点，尽量不要贪多，打几下就拉鬼脱离开，以免遭到强力反击。总之用鬼灵来躲避它的冲撞是上策，无赖的是它的体力很多，要做好打持久战的准备。

5. 谜题

★CHECK POINT! 关于米的战术

米歇尔的主要武器射速比较慢，所以尽量拉开距离，免得在射击时隙的硬直被敌人殴打，好在枪打中敌人后会造成硬直，也不用害怕他。而米歇尔一闪的时机是3人中最快的，要好好把握才行。

★BOSS 巨剑幻魔

并不是很难打，苦战若在两个幻魔会夹击你，而枪的射速比较慢，被逼到角落几乎就死定了。所以放弃射击，用手雷攻击，手雷扔到一个地方后自己跟着跑过去，把幻魔引到雷的爆炸范围之内，这样用不了几次就可搞定这两个大家伙。

★ENEMY 大狮子

又是那个倒霉科学家的作品，真的很强大，先扑后打再跳来压你是它的攻击模式。被一群狮子围住的话就很不妙了，抓住它压人后的破绽猛攻吧。

★BOSS 吉尔斯坦

终于可以打这个可恶的科学家了，不过也不是很好打。因为他本身就在空中飞行，而且只有在它腹部出现红点时攻击才有效。他会不停地召唤地上的两只不死幻魔的尸体和你作战，两个幻魔也有属性攻击，加上科学家自己也会在高空远程攻击你，很是难办。只有趁他在空



●2004年 巴黎

左马介从监狱门上下来，那个女兵正好醒来，阿儿也刚好从古代转过来。三人通过谈话消除了误会，得知这个女兵叫米歇尔，是JACK的未婚妻，而左马介也必须把现代的幻魔全歼才能重返战国。正说着，突然米歇尔的对讲机响了，原来是部队又遭到幻魔袭击，左马介也决定跟去一起作战。

跟着米歇尔一起下楼梯，在下水道入口处的士兵尸体上得到下水道钥匙，打开门后进入一间屋子，发现了一个重伤的士兵，他说出前面还有伙伴之后就死去了。在控制台上得到给主任的笔记后把右边亮红点的闸拉下打开电力机关，出门后打开开关放下吊梯，在宝箱里找到下水道地图后进入另一间屋子。进门后被两只大蜘蛛夹击，多利用米歇尔的雷雷破敌，打破油桶可得木灵，挖穿过去有一个人偶宝箱，在深处打破油桶可得到赤羽剑。

回到一进门的地方，爬高梯子上去，在桌子上得到作业员笔记，上面记载着：左，椅子的数量；中，收音机的数量；右，显示屏的数量。走到头发现一个机械，目前还不能用，捡起鬼武士道书后把左边的空中中的一个魂巢射下来，里面有木灵。下去后右边的门上有密码锁，按照刚才笔记上的提示输入“314”后进入，出门后就有个谜题宝箱。原梯子走水路，到尽头有天狗宝箱，然后在路的3/4处有一架梯子，上去后拿到铁转轮后回到刚才的房间，爬上高梯子把转轮按到机械上面，下面的门就打开了。进去后打开装置，再从下面左边的门出去，放下第2个吊梯。

过桥后有岔路口，水路被堵住了，只得顺着路走到头，爬上梯子后上面有个装置，用力砍断它的绳子，一个大球落到了下水道里。两个人一边推着它走一边还要抵挡敌人的追击，中途有个梯子上去可以得到鬼魂。走到下一个场景后还可以接着往下走，在下水道的尽头得到梯脚。上梯子，走到头与一个小队队长对话后得到小钥匙，回去打开梯子口处的铁门得到力石。

从下水道出来到了巴黎圣母院，左马介拾到的手机响了，原来是亨利，和米歇尔对话之后左马介一行决定去JACK的家。在给亨利看了详细的说明后，他显得有些失落，而且他和未来的继母米歇尔的关系也十分微妙……看到这一切之后阿儿回到战国去见JACK。

回到战国时代，JACK得知了这一情况后相当无奈，在他准备离开的时候发现了一块现代手表，左马介也出现，根据箱子上“虎屋”的标记，认定这是界港虎屋的东西，于是2人来到了界港。

作为奥州乃至当日日本都是数一数二的大港口，界港却未显得萧条一点，二人决定分头寻找线索。



●战国时代 日本界

JACK在路边行人的对话中得知附近也不时有幻魔出没，先从记录点边上的梯子上去得到地图，俯瞰海岸会发现有一个谜题宝箱，把虎屋招牌后的箱子打破出现鬼蛋，借力飞到海滩上就可得到。径直来到玄关处打破箱子有2个木灵，在榻榻米上得到十兵卫丹，虎屋上有一个天狗宝箱。“见过这块表没有？”JACK给老板看那块手表，谁知老板表情突然一变，“没见过！这，这种东西我可没见过……”“不过……”“你不买东西就别碍事，出去！”“我只不过想问问……”“我都说过没见过了，快出去！”

离开JACK后，老板的表情显得十分古怪……

感觉这地方不对劲。出门后砍掉门口的老虎脑袋，可以得到一个木灵。在路边一个小孩扎着脑袋往一个缸里看，“这里有个很亮的东西哟，这可是我先看见的，你要想看就给我看吧的，我要吃那个黑线纹的甜甜的东西！”这不是西瓜吗？！到另一个路口里的西瓜摊，却没钱买，不得已用手表换来西瓜交给少年，缸里是一个鬼蛋，用它飞上虎屋2楼，听到了老板和伙计间的对话，“下一楼南蛮船快到了，您要不去迎接的话那些怪物可没准会……”“混蛋！能叫他们怪物吗！走，跟我去港……”

JACK越发觉得事情不对劲。2楼角落得到了冶炼铜匙，借墙壁跳下去从后门出去得到白羽剑，从西瓜摊那条路绕过去，发现幻魔已经开始攻击村庄了。

冶炼屋里得到雷闪枪，这是JACK比较好用的一把武器。冶炼屋里有一个天狗宝箱，原路返回，优先打倒桥头的弓兵后来港口。先进左边楼梯口一间小屋，里面有2个木灵和谜题宝箱以及一个魂塔。走到右边，用雷闪枪打开门进入，里面有秀吉的风扇和时空研究书，出来时遇到了左马介。

2人看了时空研究书后决定先到南蛮船上去看，一段协同作战之后2人来到船上。JACK发现了自己的摩托车竟然在这里！这时一个男人出现了，“喂，那边的家伙！等等！”“你是谁！”左马介问道，“德川家臣本多平八郎在此！你就是明智左马介吧，好，来伙计们吧！”这时，船上就要开了，如果不上船的话就到不了幻魔的地下总部了，无奈中，二人被迫应战。

打了一阵平八突然停了手，“你们还满厉害的嘛，没办法，我们下次再战胜！”说完就转身离开了。虽然战败回去，船可也要开了。JACK灵机一动想摩托利用木板飞到船上，却发现没有钥匙。正焦急之时远在日本的亨利突然感觉到了这一危机，通过阿儿把钥匙交给了JACK，JACK深受鼓舞，一路疾驰，飞到了船上。

把甲板上的箱子破坏后出现鬼蛋，爬上望台拿到谜题宝箱。进入船舱先拿到南蛮地图和幻魔传达文，下去后击破一块大木板，后面有人偶宝箱，得到螺旋桨钥匙。开门后又有一个谜题宝箱，拿到后从宝箱里找到新油日，再把旁边的硫磺取干净，出门后发生剧痛。

船正在在幻魔的地下基地行驶着，JACK回到现代，替他谢谢亨利。阿儿回到现代，对话结束后左马介刚要离去，手机却响了，“左马介，”“吉尔斯坦！”居然是那个科学家，“来巴黎圣母院的地吧，我



要告诉你一个有意思的事哟，哈哈哈哈哈……”

来到巴圣圣母院门口，垃圾箱里打捞出出现木灵，门口得到武道书，需要用2级的天双刃开开门才可进入圣母院。进入大厅后破坏地台上的罐可找到2个木灵，享受宝箱（其中有绿羽织和一个天狗宝箱），吸完魂塔之后到大厅正面烛台下的黄桌子处，先打破罐子，然后按下红色的机关顺隐藏道下去。

一进去的玄关挂着2个魂巢，用箭射下来，其中一个是不灵。出来后有一个谜题宝箱，墙上有转动的刀片，不用怕，等它走过去后跟在它后面走过去就没事。在第2个口进入，拿到幻魔界风图，按动墙上的骷髅机关，刀片就停止运动了。再从第一个口进去，有一个闪着光的骨架，用刀打破得到吸器符，右边路上的宝箱里得到吸器之书。

原路返回大厅，发现厅四角各有一个被黑雾笼罩的女神像，按照放在它们前面的灯的数的顺序来吸掉黑雾，以面向大厅正面烛台为准，依次是左上、右上、左下、右下，然后从左边中间的石兽嘴里取得空牙刀。回到刚才取得吸器符的地方，从左边走，上面有2个魂巢，其中有一个木灵，记得拿。拿到寺院地图后用空牙刀开门进入。

又是刀片隧道，这次还是两把刀！不过没关系，老办法解决。第2个口有记录点，但现在还过不去，在第3个口取得魂塔后再破解第4个口里的谜题宝箱后返回，走右边的路，到尽头后使用魂梯下去拿到黄金骷髅后回到第2个口，把骷髅安在门上进入。

果然是吉尔德斯坦！左马介怒不可遏：“你！”“我可等你半天了！那就如约定，我来告诉你个很有意思的事吧。我现在在研究时空转换器，只要研制成功就可以自由地穿越时间了。到那个时候，从德长开始，往下的各级幻魔都可以到这个时代来了，这样这个世界也是我们幻魔的天下了！哈哈哈哈哈！”“你给我闭嘴！我不会让你这么做的！”“哼！那你就像个虫一样，给我下地狱去吧！哈哈哈哈哈！”说完他就消失了，留下两个爆燃到幻魔。

打倒他们之后在地上找到时空研究书三，在机梯旁边拿到一个天狗宝箱后乘坐时间机器，来到了一个神般的地方，阿儿发现眼前的船就是JACK坐的那艘船。阿儿想穿越时空去救JACK却没有成功，原来在这个神殿时间的流向很奇怪，连阿儿也无法掌握，二人只得继续前行。

4 神殿



在船尾可以找到秘药，之后进入神殿。发现了灵魂体和时空传送之书，还有一个记录点一个传送点。

左马介在中央平台上的一个燃烧着黄色火焰的灯上取下了一个黄龙之盘，交给阿儿传送给JACK。而JACK感到未来和过去的时空已经开始混乱，如果再破坏时空转换器的话未来世界就会变得不堪设想。

为了破坏时空机，JACK也冲进了神殿。JACK把黄龙之盘放回那个灯上，冲进了黄色的门，用鬼萤飞过积水进入一间有升降梯的屋子，得到了一块古代石盘和时空研究书二。这时森兰丸出现，“好像你是为了了解谜团才来的呢，吉尔德斯坦在这里选了时空转换器，不过还没有完成”“时空转换器？！快说！你在哪里？”兰丸一笑，“那就得你自己去找了，不过要小心我的手下哟，哈哈哈哈哈！”说完转身而出。

在一个龙头模样的机械下找到武道书一閃之后，坐升降机上上去，是个图书馆，拿到地图后打倒拿大棒子的幻魔，把古代石盘放到书架上，出现谜题。按54312的顺序排列隐藏的通道就出现了。左边可以去魔幻空间，右边是一个鬼堡，正面的门好像需要地属性的武器才能打开。用鬼萤到2层，得到一个龙的左角和鬼玄武之书，再拿到一个天狗宝箱后离开。回到刚一进积水的那间屋，在墙壁上找到一个缺角的龙牙牌，把龙的左角安上，积水便退去了。转回左马介，进黄色的门，走到升降梯房间，在拿到青龙之盘后吉尔德斯坦出现。

“四四，没想到你居然会追到这里来！作为奖励介绍给你一个人。”“嗯？”还在左马介疑惑的时候，一个人却出现在他背后。“兰丸！”只是此时的兰丸神情与先前大异，原来他也接受了吉尔德斯坦的考验，被幻魔化了。“兰丸，我觉得你真可靠。”左马介对半人半龙的兰丸说道，“闭嘴！我已经得到了最强力量的力量了，左马介，你受死吧！”

一番苦战后终于打倒了兰丸，他似乎很开心，“怎么会这样！难道是因为这个身体还无法适应那强大的力量吗？”左马介，这次先放过你！”

回到中央平台，把青龙之盘放到青色火焰的灯上，进入青色的门。刚一进玻璃突然破裂，水都涌了进来，快速跑过去，开门进入下一个房间。这里也有一个升降梯。拿到地图后发现正面的门需要冰属性的武器来打开，不管他，在楼梯边上捡起武道书·连续一闪后上楼。进入后打破右边的几个木箱，得到木灵，同样在木箱附近的地上可以找到龙的右角。再往左边走时发现楼梯已经断裂了，没办法只得回去换JACK。先在门边使用龙的右角回到刚才的漏水通道，再让阿儿把青龙之盘带过去给JACK。

JACK也进到青色的门里，上楼在传来到断楼梯的地方用鬼萤飞过去，中途有一个谜题宝箱，从地上找到几个鬼萤后踢过去，得到冰碎球。原路回到那间需要冰属性武器的门前，开门发现里面是动力室，机关重重无法穿过。而她上有一个没有超额的鬼萤，只得找左马介，回到动力室在地上找到鬼萤的翅膀后交给JACK。

JACK前往动力室，却发现所有门都被黑雾包围，没办法只好出去，利用船上的鬼萤踢回动力室。给鬼萤装上翅膀之后飞过去，取得动力结晶后所有机关停止运动。出门却遇上了平八，可是她大笑一阵就离开了。原路返回把动力结晶交给左马介，左马介先吸掉门上的黑雾之后直奔动力室，把动力结晶放回原处，这样这边的升降梯也可以使用了。坐升降梯下去，打破木箱后得到一个木灵，在里面得到地魔斧。

返回阿儿后去黄色的门，进入魔斧打开那扇原先打不开的门，进去后得到神藏之书，黄羽织和赤龙之盘。把赤龙之盘交给JACK，JACK把它放到赤色火焰的灯上，进入赤色的门。结果却发现一个巨大

中准备攻击你的时候用弓弩攻击，而且最好是具有属性的箭来攻击，而当它飞到空召唤幻魔的时候更可以爆砍它一顿，什么魔力也就别留着了都放了吧。总之记住攻击的重点是科学家，当他腹部发红的时候就猛招呼他，其余的时候就和两个幻魔周旋，尽量靠打出弹一闪来恢复体力。他体力仅比兰丸多一点，但打倒他一次后他会用时空沙漏把时间倒回战斗刚开始的时候，没办法，按刚才的战术再闹他一遍就是了。

6. 古堡

★BOSS 本多忠胜

还是和上次一样，拖到一定时间后与本八的战斗就会强制结束。先去火车头处打破木箱拿到木灵，然后到宽阔地带与其周旋一段时间即可。只要不被他逼到角落里就没什么事，拉开距离用冲刺攻击也是很有效的手段。

★CHECK POINT!

此时大阿

口多了两个大

剑守卫，不停

地放出火球，

周围还有低级

幻魔不停地纠

缠，很难以冲

过去。这里要先

把低级幻魔引

到左边的墙角消

灭，再一口气冲

过去，以防陷入

四面受敌的境地。



★ENEMY 魔术师

在修道院高城堡的入口会出现新敌人，不仅是在空中，而且会发出不同颜色的火焰围绕你，在一定时间内不逃出火焰的话就会被定住，再被人暴打。而且按火焰颜色的不同还会吸走你病有的相应颜色的魂，真是阴险！一定要优先击破，弓箭伺候！

★CHECK POINT! 雾中巴鲁行

在凯旋门上有3个大球，还有两个魔术师不停地吸取你的魔力，所以不要缠斗，放一个战术后借势冲过去拿宝箱，得到红色钥匙后黑光球就会消失，直接传过去即可。

★CHECK POINT! 注意与亨利的距离!

虽然亨利不怕被敌人攻击，但如果离得太近的话是不能开门进入下一个场景的。因为遇到敌人的话亨利就会停住不走，所以要尽量保持与亨利的距离。

★BOSS 双头巨兽·强化版

又遇到这家伙了，这可以说是在本作中最难打的一仗了。这家伙不仅先前的功夫丝毫没落下，现在它的攻击还都变得不可防御了！再加上没有左马介魔斧可用，的确是恼怒。绕身攻击它的防具仍是重点，只是千万不要贪多！打几下就闪，这更是重点！在它准备冲撞的时候就要开始移动来引诱它，之后躲开猛打一阵。还



有它的仆人很好躲，抓住它会猛攻就对了，还有魔力也都放了，关键时则变身成鬼武者也是有能力的。

7. 迷雾

★CHECK POINT! 控制浮冰的走向!

在冰的边缘处按方向键可控制浮冰走向，如果撞上山的活浮冰就会裂开，撞3次后GAME OVER。所以一定要注意控制浮冰的走向，战斗方面可以交给左马介，JACK主要控制走向和辅助战斗。如此走一阵来到底部屋。

★CHECK POINT! 鬼部屋里的带颜色鬼友!

鬼部屋里有很多颜色不同的栅栏拦住了道路，要打开它们的办法是拉动屋子里相同颜色的鬼魂。这样一段时间内栅栏门会打开，但过一会儿还会再次关闭，所以在拉动鬼魂之后一定要迅速行动，最好在消灭敌人之后再拉鬼魂，以防敌人偷袭。

8. 圣墓

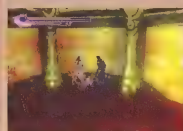
★CHECK POINT! 超大规模的合战!

鬼一族和幻魔一族的壮绝合战终于开始了！连一闪吧！不愧是圣墓啊，真是爽，这里是练连一闪的最好地方了，因为有无数不尽的小兵足够你冲过来……不仅时机好判断，敌人数量也足够你打到爽死。希望得到鬼武者称号的同志们在这里多吸收点魂吧。

★BOSS 大盾幻魔

再度出现了，打法还是按以前老办法。只是这次打掉它的盾之后要跑到右边的那个鬼哭附近，这样方便躲避他的雷击必杀。

★BOSS 贝加多娜



感觉有点类似森兰丸，也是主动攻击的话基本打不中。防住她的攻击后用长距离的雷闪枪反击最有效了，她有时会飞到房上去远程攻击，防倒即可。她的分身可以击破，她喷出的紫雾有定身效果，不过可以用防箭来弹回去把她自己定住，然后当然就是过去暴打！她的体力也不多，一会儿就可搞定。

9. 圣堡

★CHECK POINT! 时空转换器

整个艾菲尔铁塔都被幻魔的时空研究所占领，不停地在地面上制造出黑色光圈。被光圈笼罩的话就会被传送到别的地方去，也有可能半天的辛苦就白打了。一旦不慎被光圈包围的话就要快速往外跑，才有一线逃生希望。另外虽然铁塔上到处都会出现光圈，但却是不会出现在楼梯上的。

★BOSS 森兰丸

这个家伙又得到了强化，会用火属性力的刀攻击，还会放出绿色的火焰炮击。不过大体的战术没

的双头怪兽在里面，它悠哉着，要躲入入侵者……

打倒怪兽之后发现玻璃破裂，水又冲进来，JACK快速逃离……这一段不要和敌人缠斗，赶紧跑才是上策。走上楼梯发现这里原来是幻魔的火车站，JACK飞奔而上，搭上了列车。“差点就被淹死了，好悬。都是这些幻魔害的人们流离失所，还失去了宝贵的生命。”JACK十分愤慨。“也正是因为这个所以JACK和左马介才要更加努力呀！”阿儿劝慰道，“你说的对，我想睡一会儿，你去告诉左马介，让他也快点离开这个透迤吧。”

阿儿找到了左马介，左马介得知JACK已经脱出，也从赤色的门走了出去，临走前把那个谜题宝箱打开。出门后又碰到了森兰丸，二人交手了一阵后JACK突然停手了。“本来想这么就杀了你的，不过我又想起一个更有意思的事。”说着一道绿光把左马介笼罩住了，左马介完全动弹不得。“左马介，我也要把你改造成幻魔！”说着森兰丸和左马介都消失在兰丸的狂妄声中，只留下不知所措的阿儿。



●2004年 巴黎

亨利好像突然感觉到了什么，“怎么了？”“我要去找左马介。”“不行！外面很危险。”“你少管我！”亨利很不友好地挥开了米歇尔的手，夺门而出。米歇尔只得追了出去。

米歇尔追到了圣墓前，先拿到宝匣里的吸魂手镯，然后从大厅直冲到回旋刀片的通道，冲进时间机器的那个房间，会有2个巨剑幻魔打破玻璃冲出来。

打倒他们之后进到里面的藏书室，找到一本巴黎报告书，从上面得知幻魔占领了巴黎的动物园作为实验基地，她想亨利也许会被幻魔抓到那里去做实验品。同时阿儿出现，得知左马介也被捕之后，更坚定了米歇尔的想法。其实她是对的，此时亨利和左马介一起被关在动物园的鸟舍中……

动物园门口的垃圾桶里有不良，往前走有记录点，新的敌人登场了。



之后走上台阶，有天鹅宝箱，再往前的垃圾桶里有不良。前行开门，来到了一间控制室似的地方，玻璃门里锁着大狮子，要注意不要与其缠斗，径直从后门出去，到了一片比较开阔的草地，冲到头的垃圾桶里有不良，宝匣里是动物园地图。之后开门进入，有一个大圆池，下去后发现有个4个操纵杆，拉下后分别会出现一把钥匙，一把远距步枪和2个幻魔，看运气了，反正道具肯定都能拿到（普通难度下左中为钥匙，右为步枪）。都拿到后从上面的门出去，门口有透魔之书，旁边的一垃圾桶里有不良，出门后原路返回刚才的记录点，这次走右边的路，门口处得到动物园的邀请函，下去后发现一楼游池，用钥匙开船后继续前进。

阿儿发现米歇尔好像闷闷不乐，“你是在想亨利的事吗？”“嗯，是啊。”“不过话说回来，为什么亨利会讨厌米歇尔呢？”阿儿终于道出了心中的疑问，“他的母亲因保护他而死。那个孩子……认为他母亲是因为他才死去……”所以他不愿意接受新的妈妈……”正说到这里突然发动机停止了运转，同时几个幻魔也爬到了船上……

击退幻魔后米歇尔也修好了发动机，上岸后才发现自己已经来到了动物园的另一边，是研究资料馆，拿到天鹅宝箱后进门，楼梯角落里的宝匣是解药，上面还挂着魂牌，里面是木灵。有一株巨大的植物拦住了去路，用新得到的远程步枪和手雷对付它最好，消灭它之后在它原来的地方发现一个木灵。下去之后，发现被关在里面的左马介和亨利。这时两只大狮子破网而出，消灭它们之后把墙上闪着红光的操纵杆拉下，终于把左马介和亨利放出来了。

左马介捡起地上米歇尔留下的吸魂手镯，使用它可以得到米歇尔吸到的魂。出门后下去坐船，回到米歇尔刚进动物园的地方，再从左边走，走到控制室，中途记得把把空牙力强化到2级，然后用空牙力打开控制室里的门，得到研究所的钥匙。再坐船回到研究所所有巨大植物的那个大厅，发现原来打不开的那个门被一个巨剑幻魔把守着，打倒他之后开门进去，通过一个过道走到大厅里，发现有很多小钢牛，我踩！在角落里得到武道书，十连斩，桌子上有透魔之书，下，另一边的角落里还有一个谜题宝箱，里面是鬼石。回到过道里，在记录点记录后进门。

进去后发现米歇尔和亨利被绑在实验台上，“快放开他！你这个怪物！”米歇尔怒吼道，“哈哈，果然还是小孩子好啊，心脏和肺好像都很柔软的样子”，左马介及时赶到，“住手！”“左马介！你真是烦人的虫！”“这小孩是我的东西，怎么可能给你呢！看我来收拾掉你！”

“哈哈……时空转换器装置已经完成，就算我死了，只要有那个机器在，这世界就是我们幻魔的天下……”左马介听先一惊，“那玩意在那！快说！”“会看到的，你会看到的，我的最高杰作……”说到这里终于死去了。

救下二人后开车离去，但米歇尔和亨利的隔阂依然没有消除。阿儿于是找到JACK要来了亡妻的手镯，用法使得亨利和母亲的灵魂出现与亨利的灵魂进行对话，终于解开了亨利心中的结。

此时车也驶到了圣米歇尔山，时空转换器装置会在这里吗……



进入圣米歇尔山后在地上找到兰丸的觉书，路边的垃圾桶里有不良，左边的门打不开，上面有一个太阳标记。而正前方方向的门也打不开，只好委托阿儿到JACK那里去求助。JACK从火车上下来，发现也到了圣米歇尔山，原来二人在一个区域活动，只是时空不同而已。与阿儿对话之后亨利再度出现，“你到底是敌是友，又来自什么！”



JACK质问道,“呵,实际上我是……”平八好像正要说什么,突然看见城堡上站着一个奇怪的女人,他立即风一转,“不管怎么样,我们来再次挑战吧!”

二人激战正酣,那个女人突然一阵长笑飞了下来,可从她的外表来看怎么也不像发育正常的人类。“你是?!”“哈哈,平八快把这个外星人杀了!”平八面有难色,似乎不敢违抗她的命令,但终究还是放弃了,“我才不干呢,按照别人的指示作战,这可不是我平八的风格。”说完扬长而去。那个女人气得声音都变了,“你说什么!你们这些自大的人类!平八,你等等!”说完也追了出去,只看得JACK一头雾水,“什么呀,又是种新怪物吗?还真是不让人闲着。”

台阶上的门被锁着,从锁孔看进去好像有人被困在里面了。有一只飞鸟脚上抓着一个鬼蛋,打倒后用鬼蛋飞上古堡,进门后得到圣米歇尔地图,在和路人的对话中得知魔鬼占领了这里并抓来人强行劳动,好可恶!一定要解救无辜的工人。花园的中心是一个圆水池。而中央好像有一个宝箱,但有一个机关挡道。在圆池的周围的柱子上有4个火把,用炎蛇剑的战术点燃全部火把后机关会停止,不过时机要把握好,要在机关在高处的时候点燃最后一个火把,否则机关会卡在下面,你也一样过不去。进去得到大门钥匙,再点燃中央的火把出去,要顺利和刚才一样。之后从另一侧的门出去,用鬼蛋飞到一个大台阶上,发现有一个工人正被恶魔围攻,救下后得到药草。在墙上发现了一个操纵杆,拉下之后旁边的齿轮开始转动,但因为中间缺了一个齿轮,门打不开。没办法,先把大门钥匙传送给左马介。

上去后打破垃圾桶得到不灵,宝箱里是圣米歇尔山的地图。开门冲进去后发现一株巨大植物堵在路上,灭之,其身身后是太阳之纹章。回到刚才拐角的那个有太阳标记的门,安在上面后开门进去,先打破垃圾桶得到不灵,旁边的谜题宝箱里是一个力石,往前走还有一个魔塔,在尽头的宝箱里取得赤目石,旁边还有一个天狗宝箱。

破解后道路出现,走下去打破木箱放鬼蛋出来,借力飞到城堡上面再飞下去,又发现了大植物拦路,灭之。宝箱里是力石。但旁边的红色门现在还打不开。没办法还是先换回左马介,走回刚才和魔法师相遇的城堡门前,进去后从右边第一个门进去,发现是个奇怪的传送点,得到时空研究书 西四从地上的黑光晶体得到巴欧。只是这里需要雾霭的,感觉好像是另外一个世界。不管他直冲过去又干掉大植物后冲上凯旋门。

把红色钥匙传给JACK,拿去把刚才的那扇红门打开,进去之后发现刚才的那个奇怪的女人在逼着工人劳动,“为了信长,你们要好好学习!”说完这个女人都离开了。JACK趁她解救了众人的时候又碰到了平八,他给了JACK三角钥匙,并说“关押法国人的仓库就在这前面”,说完便走了。

回到刚下车的城堡门口的门,用三角钥匙开门后JACK把众人救出来。可是工人们却显得很害怕,“啊!魔王就要飞了!这下全完了!”边说边极恶地跑了出去。JACK满腹疑惑,“喂!你们刚才说什么?喂……”这时城堡也开始剧烈地震动起来了……

在地上拿到恶魔植物的种子和一个天狗宝箱后出门。在外面的墙边发现土壤被分成6个格,第6个种了植物,而第一个格是非常硬的土,第二个是柔软的,第三个格里有好多碎石,只有第4个格子里是松软的土壤,把植物的种子种在这里之后便会发芽。

毕竟2个人之间相隔了500年,想来500年后植物也该长得很高了吧。左马介走到JACK的那个传送点处,(在中途太阳石板路谜题处附近有门,进去后是魔鬼空间,里面可以拿到雾霭羽。顺着路走出去到有魔法师的修道院入口处用鬼蛋飞上去可得到雾霭羽)在围墙外发现果然植物已经长得爬上墙头了,那我不客气了!爬下去,又是大植物堵门,我再灭!附近还有一个木灵,而火车头处的油桶里也有一个木灵,这附近还有一个天狗宝箱。事完之后进屋,打破木桶得到铁齿轮,再打碎里面的木箱有两个木灵,在地上找到法国人的日记后爬回去把齿轮传给JACK。

JACK把齿轮装到原先齿轮缺的地方后到右边拉动操纵杆,门终于开了。进去后在地上拿到贝加东的日记(好像就是那个怪女人写给信长的情书,很肉麻的--XX),又发现一个大植物(我CAQ你啊不砍啊,灭!),得到它身后宝箱里的秘药之后从左边的门出去。

走到尽头之后JACK就发现中了机关,门被锁住了,毒气也喷了出来。终于,JACK支持不住了……

●现代法国 圣米歇尔山

亨利又感受到了JACK的危机,于是米歇尔和伯一起去找左马介。

在宝箱里取得吸魂手镯后冲进去,用手镯解决大剑魔最后一路冲到底,来到传送点和左马介会合。阿儿也出现,证明了亨利的感应是正确的,于是一行人赶着去救JACK。

再次拿起吸魂手镯后进门,走到JACK被困的那个地方。亨利十分聪明,很快就解开了机关,而JACK要做的只是跟着再输入一遍指令……

多亏了亨利,JACK才得救,正当一行人有说有笑时,森兰丸却突然出现在一个屏幕里。“左马介,时空转移装置已经完成。”那个,不是艾菲尔铁塔吗!“米歇尔脱口而出,“不,这个装置就是要安装在铁塔之上的,可惜你们是见不到了,因为你们就要死在这里了!”说着地动山摇,大爆炸就要发生。“快跑!”逃出去队伍又被敌人冲散。米歇尔和亨利先逃出去却又遇上了那只双头巨兽,原来它沉睡了500年后再度苏醒……

左马介终于击败了强敌,亨利和米歇尔也终于消除了隔阂,阿儿回到法国去找JACK。

JACK进门后在地上找到鬼蛋后借力飞过去进门,发现果然如工人们所说,城堡飞走了。其实这是魔鬼的空战中战车,藏在圣米歇尔山里以掩人耳目。战车破城而出,临走时还放炮击毁了圣米歇尔山,“哇哈哈,只要有这个,我们的门就无敌了!”那个奇怪女人狂笑道。JACK奋力用鞭子勾住战车,爬了进去。也不知在空中飞了多久,突然战车的门打开了,JACK也摔了下去……

什么变化,空手打反击和趁他吸魂打背后就OK,他的体力依然不是很多。

10. 本篇

★BOSS 织田信长

还不算特别困难,他的攻击手段并不多,只是要注意近距离也会使用投技破防即可。用长距离的雷闪枪绕身作战就可以了,另外这里是用JACK的最后一段时间了,有什么道具全用了吧。如果在魔幻空间里得到了鬼无双的话就更轻松了,一路三角着打下去,信长根本就没有还手的余地。

★FINAL BOSS! 织田信长

左马介吸

收了另一个自

己的尸体中的

能量,变为

鬼武者。信

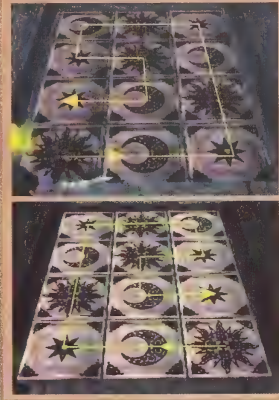
长的第一形

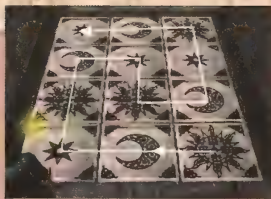
态不假一提,

完全不会变为鬼武者的左马介的对手,轻松打败信长也变身,舞台也转换到了一个封闭的空间里。第2形态的信长居然……使用浮游飞炮?总之是和信长用的是同一种(难道这是阿克西斯??),开始重点劈掉他的浮游炮,注意吸打出来的魂,吸满5个后左马介的能力会加强。浮游炮都消灭之后信长会用大剑攻击,他的剑有3种属性的必杀且不可防,多值药和他拼,打到一定程度后他的剑会掉,赶快过去吃掉他的剑,这样原先的鬼武者真剑就会进化为最强之剑——信长也会烧着自己头发进入第三状态,基本上有了这么强的剑多注意值药和他拼就可以轻松胜出了。

★谜题! 太阳石板路

回去把赤目石传给JACK,进传送点边上的门,左边有一个大石架,按照顺序着太阳——月亮——星星。把赤目石放在旁边的独眼兽像上,石板会撤开出现道路,这里就要按照太阳——月亮——星星的顺序不重复地走完全程,并要选3种不同的走法,具体解法见图。



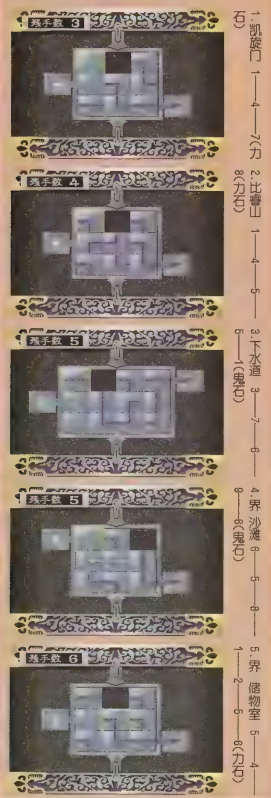


★谜题！毒气机关

按顺序是：第一次——上，下，△，第二次——上，下，△，×，○，第三次——上，下，△，×，○，下，上，第四次——上，下，△，×，○，下，上，□，左，×，第五次——上，下，△，×，○，下，上，□，左，×，右。

★所有谜题宝箱破解方法

所有宝箱都在攻略中有出现，故不提详细位置了。按从左到右，从上到下依次排为1—16号方格，按动相应号码的方格就可解开谜题。



醒来时JACK发现自己摔在了一片雪原上，因此并没有受伤。正巧碰上了左马介和平八，对话中得知平八很反感幻魔的作为，但在主公面前不得不装模作样，这次也加入了左马介一行。三人议论道听说附近某处有叛族的鬼军珠，可以召唤鬼族的军队，三人决定借助它的力量来与幻魔一族对抗。于是左马介和JACK一同去寻找鬼军珠，而平

接下来是JACK和左马介共同作战。先打破地上的木箱找出鬼萤，然后沿冰路走，无路的时候就靠拉动鬼萤前进，一路上注意拿宝箱。

刚一进去有铁栅栏落下，JACK被关在了里面，于是二人决定分头寻找线索。里面的屋子像个迷宫，先在地上得到鬼部屋之书。

先走到最里面，有个木偶宝箱，消灭敌人后拉蓝色的鬼掌进门厅处的蓝门。打开宝箱，一个鬼掌飞了出来，在面前跑向鬼掌团的手，还有一个戒指。回到过道，在第一间拉蓝色的鬼掌的地方休息，发现宝库里有很大一部分面积没有鬼掌，靠近手边的门得到木灵后拉蓝色鬼掌飞过去，进去拉黄色的鬼掌快速过去，走到最里面一间拉蓝色的鬼掌后出门进入手边的蓝门，进入后马上左转冲向黄色的门，整个过程一定要快。砍掉门上的挂毯后，从门底下去。来到一个秘密神殿，打倒两个链球魔后拉鬼掌飞过去，从石兽的口中落下鬼掌车，此时左马归车。



8 安士

左马介使用鬼军珠召唤出大队鬼一族的兵士，而JACK则随着大部
队一起冲锋。

冲到大门口，开宝箱得到安土城下地图，进门后一路冲杀上去，来到天守阁的时候遇见了平八。此时兰丸再度出现，平八赶去追击，和JACK兵分两路。

地上有要塞之书 下,记录后拉动升降机把手升上去。在路边的宝箱里有安士城地图,然后从窗口出去。屋檐附近有臣下之觉书和谜题宝箱,打开后得到鬼石后拉鬼索上去,又遇到了太师幻魔。

打倒他后拿到一个天狗宝箱后走窗户进去，楼梯下面的宝箱里有鬼药，拿到后记录后上楼。又遇到了那个奇怪的女人，“你居然敢闯进这里！看我信长的妻子，幻魔的女王来解决你！”

“信长……只要……在你的怀里……”这个妖婆终于归西了。屋顶上通下来一架梯子，沿楼梯走上去，不料却见到了重伤的平八。“平八！你怎么了！坚持住！”说着左马介也出现了，“我中了兰丸的陷阱……你们……一定要打倒信长！”说着平八倒下了，阿儿则被派到现代去帮助左马介。



9 高塔

● 2004年 法国巴黎

此时左马介一行也驾车到了艾菲尔铁塔下……

左边是游戏中最后一个“翻宝箱”，解开后得到奖励，之后按墙上的红色按钮坐观览车上。途中遭到幻魔袭击，消灭幻魔后，红色的按钮被宝箱放下。在观览车的顶部由一架梯子上爬上去，来到楼梯间。走到下面的楼梯处有一个天枢宝箱，是个鬼魂，爬后一直走上去。上去后又看到了第一个BOSS，那个鬼魂，对付他的要诀和以前一样，只要注意墙上的黑光点攻击。打败它之后，发现一个蓝色的装饰，破坏它！注意它是个防御的，破坏之后再拿钥匙的就可以打开了。在门口拿到圣剑菲尔贝尔特的魔盾后进入。记录后上去，要注意黑色光点，小心别被怪按死。沿着铁梯和铁架的肢体一路上去，来到顶部后有一个稀有的个人宝箱，拿到后上去。地上有好多研究书。打倒一个幻魔后幻魔坐上电梯，再次得到了一个宝箱。

兰丸用尽最后一点力气，拉下了阀门，“终于，殿下，您复活了！”一股强大的电流贯穿整个铁塔。

魔王，再次降临人间……



10 本能寺

●时空再次回到1582年6月10日

“拜托你们两个了。”光秀对着两个勇士说到。

突击开始。

烈火依然吞噬着夜空，只不过这一次攻击信长的鬼一族勇士，却变成了两人。

游戏切换为操纵JACK，路线和游戏刚开始时完全一样，直冲过去即可。上去之后又碰到了森兰丸。

之后在楼梯下找到兰丸的手记，左边的宝箱里是鬼萤，飞上去后拿到秘药，楼梯的正下方还有个药草，蓝



魂池旁边是记录点，记录点左边吊挂着魔幻空间的引导者，这也是去魔幻空间的最后机会了(里面可以得到强力武器魔鬼无双)。从楼梯上冲进本能寺。

森兰丸又出现了，JACK一下怒火上冲。“看来来解决他!”说着冲上去，满怀着痛失战友的悲痛，很快就解决掉了兰丸。

“平八!我给你报仇了……”本能寺本堂依然矗立在烈火中。信长，就在里面。

信长打倒了!光圈把JACK

包围，终于可见到爱子了，只是英雄相惜之情，却让JACK感慨不已。正当惜别之时，谁想到信长却从火中重生!他一下把左马介打倒在地，拔了剑来对着左马介缓缓地刺了下去……

时空已经开始转移，JACK眼睁睁地看着这一切，却无能为力。

●现代 巴黎

JACK终于回来了，只是难以抑制心中的悲痛，“一定要打倒信长!”成了和左马介的临别赠语。

不管怎么说，JACK终于团聚了，又开始说法语了，一家人准备回家了，这时，一柄长刀从树丛后伸出来，重重地砍在亨利身上。

又是森兰丸!JACK抽出鞭子把本就半死的森兰丸解决掉，可亨利眼看也是不活了……正当这时，JACK腕上的龙手突然闪亮起来，把里面的魂注入了亨利的身体，救活了亨利。

“鬼之力，谢谢你……”

初夏的巴黎华灯初上，一切都没有变化。往昔对于JACK，也许只是一场梦……

●1582年6月10日 日本 京都 本能寺

这又是左马介，站在了本能寺本堂的门前。一切都结束了，超越时空的友情，时空隧道，幻魔一族与鬼一族的恩怨，以及信长……

一切都该结束了，就在现在。

左马介手握长刀，冲进寺去……

信长终于倒下了，倒在本能寺的烈火中……

“人间五十年……如梦如幻……”信长慢慢地唱出了自己的名句，左马介把信长的灵魂吸进了自己的笼手里。

“JACK，我完成了我们之间的约定。还有我和鬼一族之间的约定……”

一切，都该结束了。结束在这场烈焰里……

天正十年六月二日

本能寺之变

织田信长英勇于烈火中。

不过，这其中有一段鲜为人知的历史。

鬼和幻魔族间永不停止的战争暂时落下了帷幕。

只不过，

不到把封印有信长暗魂的笼手封印的那一天，这场战争就不会结束……

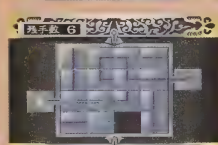
播磨国姬路通往京都的路上，一队人马在行进着。

为首的一个男人坐在马上，十分得意。

“哈哈哈哈哈，信长一死，这天下就是我秀吉的了!哈哈哈哈哈!”说着眼里流露出了红色的光芒。

那种红光，似曾相识……

THE END



5. 幻魔胎了望台
6. 幻魔胎 渡船室
7. 幻魔胎 渡船室
8. 幻魔胎 渡船室
9. 幻魔胎 渡船室
10. 幻魔胎 渡船室
11. 幻魔胎 渡船室
12. 幻魔胎 渡船室
13. 幻魔胎 渡船室
14. 幻魔胎 渡船室
15. 幻魔胎 渡船室
16. 幻魔胎 渡船室
17. 幻魔胎 渡船室
18. 幻魔胎 渡船室
19. 幻魔胎 渡船室
20. 幻魔胎 渡船室
21. 幻魔胎 渡船室
22. 幻魔胎 渡船室
23. 幻魔胎 渡船室
24. 幻魔胎 渡船室
25. 幻魔胎 渡船室
26. 幻魔胎 渡船室
27. 幻魔胎 渡船室
28. 幻魔胎 渡船室
29. 幻魔胎 渡船室
30. 幻魔胎 渡船室
31. 幻魔胎 渡船室
32. 幻魔胎 渡船室
33. 幻魔胎 渡船室
34. 幻魔胎 渡船室
35. 幻魔胎 渡船室
36. 幻魔胎 渡船室
37. 幻魔胎 渡船室
38. 幻魔胎 渡船室
39. 幻魔胎 渡船室
40. 幻魔胎 渡船室
41. 幻魔胎 渡船室
42. 幻魔胎 渡船室
43. 幻魔胎 渡船室
44. 幻魔胎 渡船室
45. 幻魔胎 渡船室
46. 幻魔胎 渡船室
47. 幻魔胎 渡船室
48. 幻魔胎 渡船室
49. 幻魔胎 渡船室
50. 幻魔胎 渡船室
51. 幻魔胎 渡船室
52. 幻魔胎 渡船室
53. 幻魔胎 渡船室
54. 幻魔胎 渡船室
55. 幻魔胎 渡船室
56. 幻魔胎 渡船室
57. 幻魔胎 渡船室
58. 幻魔胎 渡船室
59. 幻魔胎 渡船室
60. 幻魔胎 渡船室
61. 幻魔胎 渡船室
62. 幻魔胎 渡船室
63. 幻魔胎 渡船室
64. 幻魔胎 渡船室
65. 幻魔胎 渡船室
66. 幻魔胎 渡船室
67. 幻魔胎 渡船室
68. 幻魔胎 渡船室
69. 幻魔胎 渡船室
70. 幻魔胎 渡船室
71. 幻魔胎 渡船室
72. 幻魔胎 渡船室
73. 幻魔胎 渡船室
74. 幻魔胎 渡船室
75. 幻魔胎 渡船室
76. 幻魔胎 渡船室
77. 幻魔胎 渡船室
78. 幻魔胎 渡船室
79. 幻魔胎 渡船室
80. 幻魔胎 渡船室
81. 幻魔胎 渡船室
82. 幻魔胎 渡船室
83. 幻魔胎 渡船室
84. 幻魔胎 渡船室
85. 幻魔胎 渡船室
86. 幻魔胎 渡船室
87. 幻魔胎 渡船室
88. 幻魔胎 渡船室
89. 幻魔胎 渡船室
90. 幻魔胎 渡船室
91. 幻魔胎 渡船室
92. 幻魔胎 渡船室
93. 幻魔胎 渡船室
94. 幻魔胎 渡船室
95. 幻魔胎 渡船室
96. 幻魔胎 渡船室
97. 幻魔胎 渡船室
98. 幻魔胎 渡船室
99. 幻魔胎 渡船室
100. 幻魔胎 渡船室

15. 艾菲尔铁塔 3—4—8—7—11—10(鬼石)

14. 安土城 2—3—7—11—15(鬼石)

13. 圣米歇尔山 7—3—2—6—10(力石)

全部隐藏要素

★通关之后的称号问题

通过之后会根据玩家的得分情况给予评价，具体标准如下：

41—50：鬼武者

34—40：荒武者

26—33：若武者

18—25：端武者

17分以下：落武者

具体评分标准详见右表：

项目/分数	10	6	4	3	2	1
时间	8小时以内	8小时—7小时59分	8小时—10小时59分	11小时—13小时59分	14小时—16小时59分	17小时以上
吸魂数	170000以上	145000—169999	125000—144999	100000—124999	70000—99999	69999以下
破敌数	2300以上	2000—2299	1700—1999	1300—1699	1000—1299	999以下
一闪数	600以上	500—599	350—499	200—349	50—199	49以下
魔空空间取得道具情况	100点	70—99点	50—69点	40—49点	20—39点	19点以下

注：此项中获得左马介三件武器的钥匙和索羽织各得10分，取得左马介和JACK的最终武器各得30分。

★特典项目

平八无赖传：通关一次出现

鬼射的：通关一次出现（把此模式8关打穿则可进入最强模式，二位主角出场时即拥有最强武器，无限鬼力和很多其它道具。）

PUZZLE魔幻空间：解开所有谜题宝箱后出现。



鬼修炼：取得所有的武道书并完成所有修炼后出现，完成此模式可得到熊猫装。

难度：

易：在普通难度下死两次后出现

普通：最初可选

难：普通难度通关后出现

鬼难：以“一闪”模式通关一次后出现。

一闪模式：以“难”难度通关一次。

隐藏服装：取决于通关时二人谁的吸魂量更高，高的一方取得隐藏服装，用此服装再通一遍则得到另一人的服装。如二人吸魂量相同则二人同时取得。左马介的是牛仔服，JACK则是日本浪人服。

左马介的熊猫装：记忆卡中有无赖传记录或完成鬼修炼模式。

米歇尔隐藏服装：以“鬼武者”称号通关一次得到。



★最后要说的几点

★白羽织是站立一段时间后由阿儿为你恢复体力，但速度很慢。不过只要在阿儿围着你飞为你恢复体力的时候狂摇右摇杆就可以大幅提升回复速度。

★每种武器在不装备时鬼力会慢慢回复，所以实战中可以把一把武器的鬼力放完后改装备其它武器，

等其鬼力恢复后再换回来。尤其是在冲击最后的魔幻空间时更要使用到这个方法。

★左马介有时会发现一些绿色宝箱，他是怎么也打不开的。因为这些军用宝箱是给身为特种作战部队队员的米歇尔准备的，打开之后会有意想不到的好东西……

■文/无无 编排/宇都

★关于魔幻空间



会对全屏敌人造成伤害的。

★具体的进入地点：

- 1.海底神殿的图书室左侧。
- 2.圣米歇尔山的修道院通路，太阳石板路往前一点的一扇门里。
- 3.本能寺，记录点旁（取得二人的最终武器的地方）。
- 4.左马介，艾菲尔铁塔第二展望台（限“难”难度）。
- 5.JACK，鬼郎屋里的楼梯下面（限“难”难度）。

游戏中几个特殊的地方用挂着一个奇怪的老人，他就是指引你进入魔幻空间的使者。进入后则是迷宫战，每打完一层可以选择行走路线，在最后一层可以获得强力道具。

不过因为地形狭窄，敌人也成批出现，很容易被夹击，所以要多用二人的第3种武器必杀的范围攻击，因为在这种狭窄空间里是

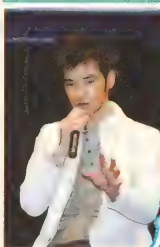


以从里面吸到很多魂。

金城武 Takeshi Kaneshiro

出生日期：1973年10月11日

出生地：中国台北



超帅超酷的两位超人气男主角

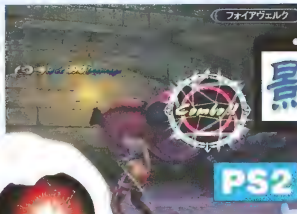


尚·雷诺 Jean Reno

出生日期：1948年7月30日

出生地：摩洛哥卡萨布兰卡





影之心 II

PS2

厂商: ARUZE

发售日: 2004.2.19

类型: RPG

价格: 6800日元

其他: DVD×2

SHADOW HEARTS II

■文/魔舞之妖刀

□编排/宇部

主要战斗系统

●审判之轮: 被称为审判之轮的东西, 就像一个表盘, 上边的一根指针顺时针转动, 当指针指向其中不多的红色区域时, 判定为perfect, 就可以使用出必杀技, 随机有附加攻击判定, 比如, 石化, 濒死, 等等, 要看你装备的物品属性而定。而一般的黄色区域则为good, 只是普通攻击而已。如果没有停到这两种难度上, 就意味着你此次攻击被判定为无效。只好干看着, 或者被打。(当看到miss的时候, 就算没有挨打, 心里也是在滴血的啊。)而且这种系统不仅在战斗中, 连买东西, 买东西, 砍价打折, 都要用到, 简直是无所不能啊。其实诀窍就是听他的节奏。每当熟悉一个人的轮盘后, 就能感觉到其中存在的韵律。请按音乐的节奏感来玩吧。会有手感的, 全部发愤啊。

●连协: 在选择了连协指令后, 就表示要将此次动作的主角当作你所指定的人物的后援了。也就是说可以最多将4个人绑定于一次攻击上。对同一个对手进行“轮番轰炸”, 当然, 你最先要保证的就是你的审判之轮转动到位, 否则不仅此人本次后援攻击告吹, 就连在他后边的最多两人也失去攻击的机会。浪费了多可惜啊。最后还要强调一点, 要想设定连协, 在审判之轮转动时不仅要按到红色区域, 还要在它随即表示的四个PS手柄按键中快速的跟输入, 要是晚一点的话, 设定就告失败。所以要提高警惕 二连击。

●SP: 每个人物都有自己固有的属性, 而这又决定了人物的SP值的大小。这个属性异常重要。因为如果当SP降为0时, 人物就会陷入暴走的状态。此刻攻击不分敌我, 见人就打啊。每回合SP都会减少, 而且会呈现负数。

所以要注意的数值就变为三种了: HP、MP、SP, 每一种都关系着人物下一回合的命运, 毕竟提早防范要比亡羊补牢来的可靠啊。

1915年, 大战进行到了第二个年头, 我军的优势已经非常明显了, 整个法国几乎已经陷落, 只剩下了, 只剩下了一个名叫杜鲁弥(Donnemey)的小村庄。于是一个小队开进了村子里。

“刺刀已经在枪上了。”

“前边就是杜鲁弥了, 继续前进。”副队长喊着。

几个士兵走在前边, 眼前出现了一座教堂, 而周围, 散布着几座法军的墓碑。奇怪的气氛……在空中弥漫。

“外国警戒, 我和3组进去。”

……教堂里空无一人, 静的像有什么死去了一样。这个时候, 我才真正进入了教堂里边。

“还好, 一切正常, 看来没有什么嘛。”我自顾自的想着……

突然, 一个, 怪物, 不, 我不知道该叫什么, 我感受到了, 它就在我的身后, 我猛地一回头。一双锋利的铁爪, 一对巨大的翅膀, 映入眼帘。霎时间, 枪声大作, 我的部下想要用这种方式来保护我, 但是……我很感谢他们, 甚至还没有来得及说出来, 一颗手榴弹落在了我的面前, 就在爆炸的那一霎那, 我感到它把我抱了起来, 我安然无恙, 而部下们……突然, 它手一松, 我摔到了地上。它也转身走了出去, 就在它即将走出教堂的那一刹那, 我看到了, 那不是怪物, 那是一个人……一个男人。

“这就是你所经历的一切? 没有别的什么了吗? 你就只记得这些?” 将军问道。

“是啊, 我就只记得这些了。”

“战争仍在继续, 整个法国也已经成为我们的囊中之物了, 但只有这个小村子拒绝归附我们……虽然很美丽, 但是在战略上没有任何意义。为了德皇的荣耀, 必须将之摧毁, 你再进行一次那个村子, 会见那位人物, 劝他好自为之, 如果他不顺从我们……杀掉他!”

这时, 尼古拉斯来了, “啊, 卡莱。你还好啊。”他伸出了手。

Stage

赎罪之塔

“这就是赎罪之塔, 古时候各种犯人都会被关进这里, 直到死亡。”尼古拉斯向我说明着“塔内和塔外是完全不一样的, 这里边可都是真正的怪物和幽灵。”

战斗结束了, 我稍微适应了一下这里的环境, 但是看来以后的路就更加艰难了。顺着右边的楼梯, 进入了一个环形走廊里。

“很多人都是因为权力的争夺而来到了这里, 结果却是个悲剧。”

“也就是怨念, 但是没有什么杀气。”

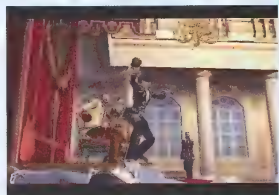
“不知道为什么, 我与那个男人见面的时候也有这样的感觉。”

“很美丽啊。”

“但同样也很悲哀……”

走到第三层, 没有路了, “这是什么?” 一片光芒下, 我们被传送到了一座不能打开的门的后边, “原来是个传送点。”

“门后就是目的地了, 我们要小心, 守卫圣骸之魔就在那里。”



我们还是推开门，走了进去。尼古拉斯走到大厅中央，从容地拔出了剑，“它出现了！”我眼看着那个怪物渐渐的变大，为了它的使命要和我们作战。不管怎么说，我们也算是帝国里出色的军人，没费多大劲儿，怪物被我们打倒。恶魔的最高权杖已在手中。

Stage 杜鲁弥村

我带领着小队准备包围教会，进村之前，我跟守卫在村口的士兵说了几句话询问情况。

“这些玩具好像是有什么结界的样子”尼古拉斯对我说，

“周围没有人啊”，

“应该是藏在附近了吧，刚才听见了有狼的叫声，应该是通知村民有危险了吧”

“难道是狼和恶魔在守卫着这个村子？”我实在是不解。



穿过村子，来到教堂的门前，刚进入教堂里，外边的惨叫声就灌满了两耳，我刚要出去看看，却被尼古拉斯制止了，“不用去了，他来了。”说着，那个巨大的身影再次出现在我的面前，随着一道刺眼的亮光……果然，那果然是一个男人。

“呀！外边的尸体，是你干的吧！”那个男人首先发话。

“是我又怎么样，谁让他们看见了不该看的东西”尼古拉斯答道。

我心中一惊，“什么！他！？”

教堂的门开了，只见一个大块头扛着一个小姑娘走了进来，周围还有几个戴着铁爪的杂兵。

我这才知道，一切都是尼古拉斯干的，他有着更大的阴谋，“放下小姑娘！”我用枪指向了尼古拉斯的头。“嘿！自己人不要这样”大块头看来还是不太明白其中的道理。

“什么自己人，她等会儿也要死！”这几个字从尼古拉斯的嘴里挤了出来。说着向我冲了过来，手中拿着那个恶魔的权杖……

这一瞬间，那个男人冲了过来，一下子将尼古拉斯打倒在地，但是权杖也同时插进了男人的胸口。



[回忆篇]

夜晚，月朗星稀，

“吃饭啦啦，妈妈做的”，小姑娘和一头白色的大狼一并来到了我的身边，正在聊的起劲，赛佩特老人也过来凑热闹。

“你这个酒鬼还要喝吗？”

“有什么关系，只是一点儿而已。你喝吗？”

我接过了酒，将里边的酒一饮而尽。“啊，你怎么都……哎……也要，喝了就喝了吧。”

“我是什么时候来的，战争什么时候开始的，什么时候结束，我都不管，我只知道我快要死于此村，我的命不属于我，是属于她的。”

突然，眼前一片漆黑，我跑着，被什么东西绊了一跤，回头一看，居然是白狼布兰克，而恶魔也在我身后出现了，手中，是珍妮。我发出了怒吼。眼前又是一片漆黑。

光芒四射，当男人痛苦的叫喊归于平静时，周围也同样安静了下来……

Stage 阿尔丹奴森林

醒来，发现刚才的竟是一场梦，但那真的是梦吗？为什么那么真实……

“他们已经发现了村民，形势严峻啊”赛佩特老人忧心忡忡的说道。

我跟老人聊了几句，发现我的变身能力，也就是融合能力已经不见了，那一定是被权杖搞的！可恶！被老人奚落了一顿，不过他也给了我几件不错的装备，算是一种补偿吧，一套防魔装备和另外几件物品。虽然大伙都装备了纹章，就可以学会相应的魔法，但是因为我已经没有那种能力了，所以只有我不行。（郁闷啊……）

都准备好了，我们就出发走出了山洞。刚出来，赛佩特老人就提醒我：“你要小心啊，那个恶魔仍然在你的心里，从内心的深处对你施加影响，你一定要注重情绪，要不然有可能会死的。”

这番话着实让我吃了一惊，“那有没有什么解决的办法呢？”

“很可惜，暂时没有，我们能做的只是拖延而已。”

这时，不远处，雷尼又带着他的杂兵出现了，“哼呀，想要逃吗？走着瞧吧！”……还好，他暂时没有继续追我们。

经过一段不太难的森林迷宫，我们来到了一块空地前，真的是有点累了，还是……啊，不好，它要来了，眼前一黑。我又一次栽倒了。

再次睁开眼睛。“我在什么地方，这里是？”面前是一棵干枯的树干，但是里边竟然生出了一个我，只是好像没有什么生气，就那个垂头被捆缚在那里。这里有很多的门，我选择了一个，就走了进去。来到天的石碑前面，我将手放了上去……好像恢复了一点以前的感觉，我又可以变了，只不过等级不高，不过没有关系，慢慢来吧。从进来的地方走出去，我渐渐恢复了意识，耳朵里隐约听到叫声。

“快起来！快起来啊！”

睁开眼睛一看，我也被吓了一跳，“那是什么！？”只见面前出现了一只巨大的蜘蛛一样的怪物，先不管那里来的，吃我的拳头，死去吧！

战斗也比较轻松，因为我可以变化了，一个绿头发的家伙，好异类啊。

“这个就是从他身体里魔化出来的，也可以说是心魔吧，虽然不是什么好东西，但是打败了它，就可以将它的力量吸收，增强自己。也算是一种恢复的方法吧。”

“哦，那对不起了，以后可能还会出现这样的情况，你们就把它当作好事来看看吧。”

“呀！真没有诚意。”卡莱小姐不高兴了。

Stage 去往巴黎的路上

我又来到了心灵的深处。“这不是珍妮吗？你怎么会……”

“我死了啊。”

“什么，珍妮呢……难道那是真的？”

“我在你心里看见了奇怪的东西，但是我想下次再告诉你。对了，我问你，一个人的旅行可怕吗？”

“……不，一点也不。”我稍有搪塞的回答道。这个答案会是最好的答案吗？我自己也不好说，但是不要让她再害怕了。

巴黎，赛佩特老人从书架上拿下一本书，给我解释了我身体的具体情况，并试图找到解决的方法。但是“言语不合”，我和老人“扭打”在一起。正在这时，卡莱进来了……

“喂……”当我们的目光转向卡莱时，竟再也挪不开眼了，此时卡莱穿了一件十分性感的衣服，我和赛佩特不禁都跪倒在她的身下，用一种“崇敬”的眼光看着她……她眼里充满了微笑，但最后，迎来了两记响亮的耳光。啪！啪！……我们谈到了传说中的魔术师罗格了，谈到了秘密社团，于是乎大家就准备去英国了。

“但是，现在法国北部正是前线，船只已被调用，没有可用的船啊。”卡莱提醒我们。

“既然如此，那我们就从南边的勒阿弗尔走，借那里的民船，总可以了”

吧。”

“那你不要回德国呢？既然我们已经决定去英国了，你还是回到故乡比较好吧。”赛佩特老人劝解着卡果。

“回去？那就只有死路一条了，我的部下已经全死了，再说还有那个尼古拉斯，他的影响力决定了我不能揭露他，到时候等待我的只有军事法庭。”卡果的心中充满了悲伤。

“那好吧，你就跟我们一起，而且由乌尔来保护大家。应该是安全的。”赛佩特对我很有信心。

“保护大家？我连自己都保护不了。”我觉得这实在是个笑话。

突然，窗户哗的一声被打碎了，三个铁爪杂兵蹿了进来。

“看来他们已经追到这里了。”赛佩特老人不无担忧地说道。

“先不管那么多，把他们先干掉再说”我已经忍不住了。毕竟是小兵，没两下子，全军覆没。“哼，秒杀！”

“卡果也学会了击剑，得到了剑谱。这下子就不用担心什么了吧，总之先去坐地铁，出发吧。”

出了屋子，我们沿着被打开的地下道走到了地铁站，在出站口旁边的小酒馆里，碰到了酒保路易斯。

原来路易斯和赛佩特认识，而且好像还很熟的样子，他给我们指了一条明路，说是一条地铁的废线通往巴黎的郊外，建议我们去找香榭丽舍大街的高奇博士谈话。谢过酒保，我们准备去坐地铁。

快要进站的时候，一个名叫欧内斯特的人拦住了我们，令人惊奇的是，他也带着一头狼。

“看起来你这头狼不错嘛。”欧内斯特首先说话了。

“是啊，比你那头强了一点点。”我可不会认输的。

“那好啊，看来我们要比试一下。”

虽然布兰卡很不情愿，但还是出战了，结果很明显，毕竟对方的只是个孩子罢了。我们拿到了作为奖励的可以参加[世界最强的狼]比赛的卡片，收集满了脚印就可以换物品。

“看起来很不错，好吧，谢啦，我们走。”我带着布兰卡走进了地铁站。

到达了香榭丽舍，刚一走出地铁站，忽然有人叫住了赛佩特。

原来是裁缝埃米尔和道具店的杰拉尔，他们是两兄弟，看来和赛佩特蛮



熟的。不过二位都有点娘腔，刚一说话还真把我吓了一跳，不过这两个人心眼很好，而且出手大方，给了我一张打折用的点卡，积攒到一定的数量，就可以买到打折的商品，还算不错吧。

“我拜托你们给克莉娅做衣服怎么样？”赛佩特老人还是最关心自己的娃娃。

“当然没问题，您拜托我们的事情，当然要圆满完成的，不信看看。”

别说，虽然我不太懂服装，但是还是可以看得出来，这件衣服做工实在不错，克莉娅看起来焕然一新了。

“以后需要什么东西就尽管来找我们，给你们打折哦”两兄弟又耍起了娘腔。

实在受不了啦，拉着赛佩特赶紧进了旅店二楼，还是找高奇博士谈话要紧。

“哦，老朋友，什么风把你给吹来了？”看起来高奇博士和赛佩特也很熟。（这老头原来不愧是名演员，到处都是熟人。）

“我们要去勒阿弗尔，请您给指点一下吧”我可不想听什么老朋友的叙旧，还是赶紧问路就走吧。

“哦，勒阿弗尔，让我想想，二十年前……”高奇博士开始了长篇大论，但是我一句都没有听进去，我只关心路。

“沿着香榭丽舍地铁站往右走，找到那条废弃的线路一直走就可以了。”

“哦，太好了，实在感谢。（就一句有用的。）”又寒暄了一阵，我们直奔向地铁站。

关于购物

不知你看了一眼狼的两兄弟后有什么感觉呢？反正我是没有什么感觉的，因为“在我需要帮助的时候，是你给了我安慰。”（呵呵，别误会，在游戏里可是很厉害的，其实游戏帮大家带来的全新的购物体验——会买。每次购物完毕，就可以凭手中的点卡来进行打折。最初只是初级会员，每次购物后累计的点数都会成为你晋升高级的基础。等级越高，升级，就会得到更大的折扣。（你不知道有没有VIP等级和买100送N的政策哦。）

来到地铁站里，碰见了刚才不让我们通过的卫兵。

“哦，你们就是老师说的人啊，老师跟我打过招呼了，你们可以通过。”说着就把路给让开了。

“原来刚才不让我们过去的家伙就是高奇博士的大徒弟啊。真没想到。”我心里琢磨着。

在地铁站里我们找到了一节没有保险丝的火车头。

“这样也走不了啊，我们去找找。”不知谁提议了。

“好吧，一起去找保险丝！”

我们费尽九牛二虎之力在三岔路口左边的存车点附近打开了开关，小车被推动了一点，让出一条路来，而后又在三岔路口的右边那条路，一直往右边走，出到了港口边的大圣堂废品店，在这里我们终于找到了保险丝。（废物利用？）回到火车那里，安装成功，它终于可以动了。

没想到它自动转向了一边，并不能按照我们想去的路线行驶，看来只好坐前边这一辆小矿车了，都啊……

“哈哈，你们搞不了！”我回头一看，居然是雷尼，带着那几个杂兵又追了上来。

“有事你就过来求助，看你迫不得已上我们。”我见雷尼还远，就取笑他。

没想到他们的小矿车竟然很快就跟我们齐头并进了。

“哈哈，看你们……啊，怎么走这边了！”

原来两辆矿车走了不同的线路，看着他们渐渐远去，我心里好不痛快。

矿车停了下来，原以为可以顺利地继续前进了，没想到……

“欢迎来到天国的入口……”一个打扮得十分暴露的女人阴险怪气的说道。

“你是什么人？”我看着她心里就不舒服。

“魔法战士维罗尼卡，如果你们愿意做我的奴隶，我可以考虑饶你们一命。”

“真是不好意思，我没这个兴趣。”

“呵呵，真可惜，你们既然这么说那后悔也来不及了。让我的两个小宠物来跟你们玩玩吧。”

这两个家伙还真是大块头，不过那跟我们杀死它们就没有什么关系了。

“没想到啊，你们还真的很强，这次就算了，后会有期吧。”这个女人说完就消失了。

“嗯？”跑了？我还以为会有更大的仗呢。”卡果嘟嘟囔囔地说。

“刚走的雷尼，还有现在这个女人，到底是个怎么样的秘密社团啊。”我心中的疑惑更大了。

走着，走着，终于见到了阳光，好不容易来到了我们的目的地——勒阿弗尔。（未完待续）

入手道具

赎罪之塔	メディアーフ、幸运の护符、マナリーフ、ヒットエリア扩张、攻击回数増、ビュアリーフ、テント
杜鲁尔村	マナリーフ、メディアーフ、ヒットエリア扩张、幸运の护符、ストライク扩张、テント、メデイシード
阿尔丹奴森林	マナリーフ、バッテリー、バルバトスの纹章、ヒットエリア扩张、灵兽の祝福、メディアーフ、テント、レザーキャップ
巴黎	クロセルの纹章、メディアーフ、ヒットエリア扩张
香榭丽舍	物理防御力、メディアーフ、ハウレスの纹章、テント
地铁	ストライク扩张、灵兽の尾、幸运の护符、ビュアリーフ、攻击回数増、特殊防御力、怀中時計、アメイの纹章



火爆的新一代高达终于全部结束，而这种完全商业性的动画自然还要继续续线。在游戏前BANDAI就推出了大量的SD系列SEED的1/3战士模型。熟悉行情的应该很早就期待这个游戏了，好了，让我们开始游戏吧。游戏分成两个模式进行，既然是SEED标题的作品，那么就让我们从SEED MODE开始攻略。

PS2

厂商: BANDAI

发售日: 2004.2.19

类型: SLG

价格: 5800日元

其他: —

■文/gokumline 责编/宇部

SEED 模式

PHASE 01 その名はガンダム

- MAP: 地上
- 道具: 无
- 胜利条件: ジン击破
- 败北条件: ストライクガンダム击破

要点——

C.E70，因为“血染的情人节”让地球、プラント间的紧张关系演化成武力冲突。任何人也没有怀疑地球联合军的胜利，但是，情况和当初预料的结果完全不同，经过11个月，战斗陷入僵局。就在这样胶着的战况中，中立国家奥布的卫星受到扎夫特的进攻。而扎夫特是为了夺取地球联合军秘密开发5架的新型MS。就在战斗中，寻找避难场所的少年——基拉·大和目击到了MS，而且和童年的青梅竹马阿斯兰·萨拉在战场中相遇。战斗中为了保护同伴，基拉一边战斗一边修改了MS的OS。战败后干掉ジン即可，熟悉系统关，胜利后大使公会会开进卫星内部。

PHASE 03 消えていく光

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA ENバックA 强壮剂A 加護の思念
- 胜利条件: 敌军全灭
- 败北条件: ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

逃过了克尔泽小队追击后，大天使号为了进行补给不得不去因“血染的情人节”事件而被摧毁的卫星残骸寻找淡水。在这里扎夫特的脱出途中救起了前来侦察的拉克丝——プラント最高评议会会长的女儿。因为是新人类的原因，其他对人相当的冷漠，只有同是新人类的基拉愿意帮助她。搬运物资后和第八舰队先遣队取得了联系，在进行汇合的时候被搜罗拉克丝的扎夫特军发现。胜利以后克尔泽强袭舰赶到，先遣队也被全灭，在万般无奈之下，以拉克丝做人质得以暂时脱出，但是芙蕾的父亲却和船一起被击沉了，受到严重打击的芙蕾把过墙全部推到了新人类的基拉身上。

PHASE 04 宇宙に降る星

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA×4 ENバックA×2
- 胜利条件: 7回合后ストライクガンダムとアークエンジェル生存，或者敌军全灭
- 败北条件: ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

以拉克丝做人质大天使号暂时摆脱了敌人的攻击，但是身为平民的基拉却把这个阿斯兰的嫡约者拉克丝私自带出并交给了阿斯兰。虽然如此但是基拉还是没有答应友好好意，选择了继续保护船上重要的同伴。另一方面因为自己并不是军人，所以免受处分，之后大天使号安全和第八舰队汇合。汇合后大天使号接受了降下并前往阿拉斯加，不过在突入大气圈前受到了4架高达的攻击，因为大天使号对以后战局的重要性，这个第八舰队为大天使的降下做掩护后盾。多利用战舰会有意外的效果，第三回合我方支援前要合理消耗敌人的战力，轻松全灭不是问题。MA集中攻击敌人母舰。

PHASE 02 サイレントラン

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA×2 リベアキッドB×2 ENバックA×2 ENバックB×2
- 胜利条件: ユェサリウス击破
- 败北条件: ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

由于战斗卫星崩坏，基拉和其伙伴被留在大天使号等待处理。因为舰长及其他士官的阵亡，玛碇·拉米亚斯担任临时舰长。由于无人能驾驶X105ストライクガンダム，只能由基拉暂时管理。为了保护船上重要的伙伴，基拉不得不再次驾驶MS出击。追击的扎夫特军把刚夺取的4架MS都投入了实战，合理利用周围的道具就可以全歼敌人。如果要图快就直接往上空干掉ユェサリウス。

PHASE 05 沙塵の果て

- MAP: 地上
- 道具: リベアキッドA×2 ENバックA×2 加護の思念
- 胜利条件: ラゴウ击破
- 败北条件: ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点——

经过重大的牺牲，以第八舰队的全灭换来了大天使号降下地球，不过由于敌人的阴谋使得大天使号偏离航向进入到扎夫特军“沙漠之虎”的势力范围内。在抵抗组织“晓之沙漠”的帮助下大天

使号不仅成功突围而且还得到了补给。基拉和卡嘉莉外出侦察被敌人指挥官巴尔·萨卢特抓获，但是这个沙漠之虎只要也在战场上见。返回大天使号以后，紧接着受到沙漠之虎的总攻。战斗中我方被敌人包围，卡嘉莉会驾驶空中霸王2号机出战。最后让基拉击破ラゴウ会有特殊的剧情。



PHASE 06 閃光の剣

- MAP: 地上
- 道具: リベアキッドA×2 ENバックA×2 覚醒の思念
- 胜利条件: 敌军全灭
- 败北条件: ストライクガンダム击破、アークエンジェル击破

要点



通过沙漠之虎的防线以后,穿过印度洋从太平洋上前往阿拉斯加。但是扎伏特并没有放弃追击大天使号,而且阿斯兰和尼多尔也到了地球。被击伤的大天使号进入中立国家奥布,作为交换条件,奥布要基拉协助开发量产型MS。经过修理和补给后,大天使号被送出奥布领海,不过很快就被遭到扎伏特的攻击,在战斗中,尼多尔为了救阿斯兰被基拉误杀。为了替队友报仇,阿斯兰决定亲手杀掉基拉。开始以后多尔会驾驶空中霸王出击,最后用基拉击破阿斯兰机体就会有多尔阵亡,两机同归于尽的悲剧。面对敌人的追击,大天使号已经没有了一点余力,只能无奈地说出,把最后的救援希望托付给奥布。

PHASE 07 舞い降りる剣

- MAP: 海上
- 道具: リベアキッドA×2 リベアキッドB ENバックA
- 胜利条件: ①回内アークエンジェル指定地点脱出
- 败北条件: ②回内アークエンジェル指定地点脱出失敗、アークエンジェル击破

要点

脱出的阿斯兰被卡嘉莉救出,却不见基拉的踪影。另一面扎伏特军向地球联合军总部阿拉斯加展开全面的总攻。玛琉被编入留守部队,而娜塔莉和穆被调往他处。而地球联合军准备利用废弃的阿拉斯加做诱饵,让扎伏特主力部队进入并引爆整个基地。而另一面基拉也被激起并秘密地带往拉克丝处,并在拉克丝的协助下取得扎伏特的最新机フリーダムガンダム,并前往地球寻找结束战争的方法。地球方面留守部队绝对不是扎伏特主力的对手,而且私自留下来的穆发现了事件的真相,并通过大天使号紧急脱出。不要恋战,抓紧时间突破敌人防线脱出。基拉到来以后会通告战斗中的两军撤离战区,结束后联合军基地引爆,扎伏特军主力全灭。



PHASE 08 決意の烽火

- MAP: 地上
- 道具: リベアキッドA×2 リベアキッドB ENバックA×2 ENバックB 强壮剂B
- 胜利条件: 敌军全灭
- 败北条件: フリーダムガンダム击破、アークエンジェル击破

要点

回国后的阿斯兰得知在自己婚约者拉克丝的帮助下让基拉把带有中子消除器的新机体夺走,而且在拉克丝的感染下对自己战斗的理由产生了怀疑,到底为了什么而战。带着新机的阿斯兰前往地球夺取フリーダム。另一面大家对基拉的回归高兴不已,为了寻找战斗的理由基拉暂时留下,但是自己不再隶属于任何一方。同时被自军出卖大天使号也对自己的战斗理由产生了怀疑,于是众人投靠了中立奥布。另一面扎伏特用仅存部队贡献巴拿马,而需要加速器的联合军以奥布不协助为由强行出兵。战斗开始前迪亚哥会帮助大天使号,而基拉也难以应付对方的3架新机,关键时刻阿斯兰出现帮助解围。开始集中干掉3架新型机,不然母舰会受到很大的威胁。



PHASE 09 暁の宇宙へ

- MAP: 地上
- 道具: リベアキッドA リベアキッドB ENバックA ENバックB×3 强壮剂A 强壮剂B
- 胜利条件: 敌军全灭
- 败北条件: フリーダムガンダム击破、アークエンジェル击破

要点

接受フリーダム等任务的阿斯兰为了好友而出手,处在不同立场的两个少年再次在奥布相会。放下各自的恩怨,两个人再次以朋友的身份坐到了一起。基拉的一番话终于动摇了阿斯兰的心,另一面联合军再次发动了攻势。面对联合军的强大攻势,双机只是时间问题。为了保护希望的人种,准备将剩余兵力运往宇宙。为了保护重要的人,为了早些结束这场战争,阿斯兰和迪亚哥决定帮助奥布——两个人第一次意见一致。集结到加速器以后,基拉和阿斯兰掩护大天使号升空,而卡嘉莉的父亲在把卡嘉莉送上草雉号的时候告诉她,基拉和她也是兄妹。在草雉号升空后,联合军想要得到的加速器、曙光社连同奥布一起引爆了。



PHASE 10 ラクス出击

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA×2 リベアキッドB×2 ENバックA×2 ENバックB×2
- 胜利条件: 敌军全灭
- 败北条件: フリーダムガンダム击破、エターナル击破

要点

脱出后的大天使号草雉号为寻求补给前往废弃的L4卫星群,在前往L中的船上,卡嘉莉把自己和基拉是兄妹的事情告诉给了阿斯兰。而阿斯兰也为自己父亲是扎伏特的最高领导者而无法下决心和基拉一起战斗,为了说服自己的父亲,阿斯兰决定回去一趟。但是为了怕出意外基拉决定在扎伏特军防卫网外待命,但是回去后的阿斯兰却遭到父亲的囚禁。另一面克莱基派也开始行动了,并在巴尔特菲特的协助下夺取了扎伏特的新造战舰,并脱出プラント。而阿斯兰也在克莱基派的帮助下成功脱逃并和エターナル汇合。但是エターナル却遭到了防守军和追击部队的包围,幸好基拉一直在等待阿斯兰,看见战斗火光后前来支援。胜利后3艘舰汇合,老天真是会捉弄人,原来的敌人现在却站在一条战线上。



PHASE 11 立ちはたかもの

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA リベアキッドB×2 ENバックA ENバックB×2 强壮剂B
- 胜利条件: ドミニオン击破
- 败北条件: フリーダムガンダム击破、アークエンジェル击破

要点

重新取得加速器的地球联合军前往宇宙,并开始在月球集结兵力,联合军大天使级2号舰ドミニオン也开始服役,而舰长就是娜塔莉·巴基露露。就任舰长的娜塔莉奉命携带3架新型机前往L4区域追击大天使号,而不知的大天使一方还在进行紧急补给中。除了大天使2号舰的逼近,克劳德的部队也奉命夺回エターナル并前往L4区域。藏匿在废弃卫星中的战舰被联合军发现,为了为其他战舰拖延时间,大天使号不得不出。战斗开始前,娜塔莉通告大天使号投降,并要帮助众人求情,但是对地球军本产生怀疑的大天使号已经不会回头了。战斗开始后感觉到克劳德的穆和迪亚哥返回卫星内部。击退敌人后因为通信状况不良,基拉进入卫星内部寻找穆和迪亚哥。



PHASE 12 たましい場所

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA×3 リベアキッドB×2 ENバックB 強壮剤A
- 胜利条件: ゴラスリウス占拠
- 败北条件: アークエンジェル占拠、クサナギ占拠、エターナル占拠

要点

一面ドミニオン被大天使号击退，但是卫星内部仍然在进行着激烈的战斗，伊扎克面对惨白的队友兼死党和敌人在一起与自己战斗非常的震惊。另一方面穆和克泽泽相互激战，两机都受到损伤，之后克泽泽潜入卫星内部，在搜索中穆和基拉相遇，两人一起追到设施内部——基拉出生的地方。基拉是人工子宫的产物——究级新人类。而穆和克泽泽也是这一产物的兄弟，而克泽泽也是因此才憎恨人类。克泽泽逃脱以后，基拉带着负伤的穆逃出并展开新一轮战斗。另一方面克泽泽将“结束战争的钥匙”交给被抓住的芙莱，让其带给联合国。开始后处于被两军夹击的位置，为了摆脱重围，只能击破扎夫特旗舰后急速脱出。乘坐脱出小艇的芙莱被联合国军救起，但是她不知道自己手中的“钥匙”却是引发新的仇恨的种子。

PHASE 13 悪夢は再び

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA×2 リベアキッドB ENバックA ENバックB 強壮剤B
- 胜利条件: 6回合内全部メビウス（核ミサイル装備）占拠
- 败北条件: 6回合内全部メビウス（核ミサイル装備）占拠、自军全灭

要点

芙莱手中的光盘让地球联合国得到再次使用核武器的方法，大批集结的地球联合国准备使用核武器摧毁全部的新人类。而プラント的最后防御要塞也开始进行防卫。但是坚固的防线在联合军的核打击下——瞬间就被摧毁，联合国开始向扎夫特本国逼近。面对联合国使用的核攻击，基拉决定前去阻止，并再次进入战场。另一方面穆尔塔对于使用核武器攻击扎夫特也产生了异议，但是身为军人的自己只能服从命令，同时也希望战争早日结束。但是一旦这扇门已经打开，就将出现新的仇恨。“血染的情人节”不能再发生了，人们的内心已经不能再受到再次的打击了，不能再让任何一枚核弹落到プラント上了。第三方的大天使号就站在了プラント的立场上，决心阻止这场屠杀。最壮观的一话开始。



PHASE 14 終末の光

- MAP: 宇宙
- 道具: リベアキッドA リベアキッドA リベアキッドA リベアキッドB 強壮剤B
- 胜利条件: 地球联合国全灭（真実）
- 败北条件: アークエンジェル占拠

要点

破坏全部核弹以后扎夫特军使用了自己的终极武器卫星雷射炮——杰尼西斯。只用了1击联合国军半数兵力全灭，而第二发正对准了联合国月球总部，面对突如其来的打击，联合国再次请求支援并使用核攻击。惨祸交织在整个战场上，而载着核弹的联合国军也准备消灭整个プラント，为了各自的信念，两军再次展开决战。虽然无论哪方成功都将结束这场战争，但是和平的代价也就太大了。这次我方会出动全部的机体，包括卡嘉莉专用机。开始后雷射炮第二发发射并将月面基地摧毁，败局已定的联合国军执意仍然要进攻，而处于中立的己方只能阻止双方的厮杀。面对联合国军的败北，穆尔塔让部下弃船投靠大天使号，而就在大天使号接受逃生艇的时候穆尔塔启动主炮攻击大天使号，在无防备的情况下根本无法躲开，就在市市中，穆用机体挡住了炮火。而负伤的穆尔塔阻止了穆尔塔再次攻击，并呼唤大天使号来营救自己……

PHASE 15 終わらない明日へ

- MAP: 宇宙
- 胜利条件: プログレディンズガンダム占拠
- 败北条件: フリーダムガンダム占拠、エターナル占拠

要点

通过大天使号的攻击，联合军的核攻击部队全部被消灭。但是杰尼西斯的攻防战仍然进行着，虽然联合国军败局已定，但是撒拉议长不顾部下的反对将杰尼西斯对准了地球。如果直接照射到地球，将会有半数以上的生物死亡，为了阻止放射，拉克丝前往杰尼西斯进行最后的攻击。但是在阿斯兰突入到司令室后发现自己的父亲已经被部下杀死，而他在临死前启动了杰尼西斯，而且还连带了自爆程序。另一方面克泽泽和基拉还在战斗，而且将芙莱的逃生艇击破。面对自己保护的自己在自己面前死去基拉受到严重的打击，但是对于芙莱来说也是一种解脱。无法阻止发射程序的阿斯兰退出总部，决定直接进入杰尼西斯内部用核爆将其摧毁。进入内部后阿斯兰启动自爆程序，但是在爆炸前卡嘉莉驾机赶到，及时将阿斯兰救出。而基拉也再用光线刀刺进克泽泽的飞船。克泽泽和杰尼西斯一同消失了。和平终于降临。听着拉克丝那甜美的歌声结束了整个战争。



GENERATION 模式

SEED模式通关以后如果取回进度的话可以直接出现所有G模式下SEED故事剧情的15个关卡，两个模式的SEED剧情是完全一样的，因此可以说先玩哪个都可以，而且后期的超级机体也会对初期的G剧情有很大的帮助。

MISSION 02 宇宙要塞ア・バオア・ク-

- 自軍側面：原創部隊A ホワイトベース ガンダム
ガンダム・ザ・バスターズ
- 敵軍側面：クワダム ジョングル エルメス ビグ
ザム サルゲル（通称官用機）
ザムザ各機、ゴダマ、ムササビ、サザン改
（指揮官用） サクル改×2 ジャンバル リッ
ク・ドム×3
- 道具：エンブレム 射撃マニュアル リペアキッ
トB ENバットB
- 勝利条件：敵軍全灭
- 敗北条件：原創部隊A全滅

MISSION 03 駆け抜ける峰

MISSION 05 战士再び

- 自軍要員：原田隊員 ニール・アーガム Gフォー
トレス ウェイライザー プル専用キュベレイ Mk II
- 敵軍要員：サダラン エンドラリ キュベレイ
ノイズ シェリル ターメル カズバ カズエル
ザクムザリ リナルダ シェタルム・ディアス×2
ザ・バダム ゴ・イダゴ
- 第三軍要員：アランバン クイン・マンサ ミン
ザ・サトウ・ザ・サトウ・ザ・サトウ・ザ・サトウ
ザ・サトウ・ザ・サトウ・ザ・サトウ・ザ・サトウ
- 道具：指号マニュアル 格闘マニュアル リペア
キット A MバックスA 強壮剤B
- 勝利条件：敵軍全灭
- 敗北条件：原田隊員全灭

MISSION 06 逆襲のシャア

MISSION 08 エンドレスワルツ

- 自軍要員：原田研人 ワイングゼコガタム
ガンダムデスサイズヘル・C ガンダムサンドロ
ック・C ガンダムヒートアームズ・C ガンダム
ナタクトルギルヒル トロラス（S・K式機）
- 敵軍要員：ガンダムエビオン ガンダムアクエリ
アス セバント×18 ビルゴ×6 リーオ
（地上用機）×6
- 道具：エネジウム 鉄骨メカ
T.A.E.N.バグA 強壮剤A
- 勝利条件：敵軍全滅
- 敗北条件：原田研人に負傷

MISSION 09 ラクスのお願い

MISSION 01 ジャブローに散る

- [illegible]

MISSION 04 ダカールの日

- 自軍部隊：原創部隊 アウムドラ
 - 敵軍部隊：サイコガンダム Mk-II バイアラン
ハイザック（指揮官用） ハイザック×4 プ
シマ×8
 - 道具：エンブレム リペアキットM ENバックM
- 覚悟の意思
- 勝利条件：敵軍全滅
- 敗北条件：通信施設ティターンズユニット侵入
- 勝利報酬：全灭

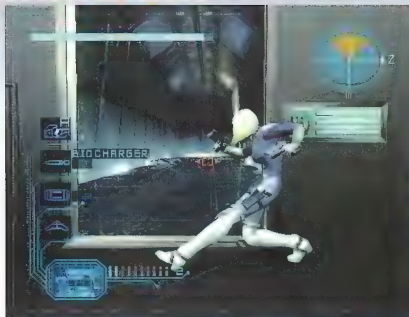
MISSION 07 女たちの戦場

- 自軍側面：原創部隊 ホワイトアーク V2アサルトバスター ガンブラスター
- 敵軍側面：シュベッテン アマルテア カリスト
+ 3 オクエーバー + 3 (100% 成功) + 3
リグ・シャッコウ×8 ソロアット×9
- 道具：格鬥マニュアル リペアキットA ENパ
ックA 強壮剤B 覚醒の思惑
- 勝利条件：敵軍全灭
- 敗北条件：原创部队全灭

MISSION 10 Gファイト 开始!

- 当年要人：原公朝隊
- 敵軍部隊：ガンダム、G3ガンダム、サングラム、武作1号机、エールストライク、F91、Ex-8ガンダム、NT-1アレスス、ガンダムX、ガンダムエースマスター、ガンダムレオバルド、Vガンダム、Ez8、陸戦型ガンダム、×2、サイコガンダム、サイコガンダムMkII、バーファクトガンダム
- 道具：格鬥マニュアル、リベアキッドA×2
- ENバックA 炎熱の思念
- 勝利条件：敵軍全灭
- 敗北条件：原公朝隊全灭

GALLERY——在这里可以欣赏到CG动画，全屏的CG需要在SEED剧情中收集，一共0段，有些需要引发剧情才会出现，皮箱中有提到。其他一些需要完成两个模式才能收集全。另外值得一提的是这里还可以查到SEED动画全50集的剧情介绍和一些人物、事件、组织……的详细介绍。



COOL GIRL

自从电视游戏业进入3D时代以来，越来越多的动作游戏向3D转型，曾经很多2D时代不朽的经典在其3D领域也获得了不错的成绩，例如SEGA的《超级忍》系列，KONAMI的《忍者龙剑传》系列等等。但是随着KONAMI、CAPCOM等大厂推出的动作游戏接连走红，业界出现一股3D动作游戏的热潮，虽然其中不乏一些推陈出新的佳作，但是我们看到的更多则是一些劣质的仿制品。本作这个由KONAMI研发，TAKARA制作时间长达2年的游戏，曾经以其精美的CG和性感的女性主人公吸引了不少玩家的眼球，但是当人们拿到成品之后，才发觉这是一款不折不扣的庸品，被埋没在了浩瀚的游戏软件海洋中也是理所当然的事情。

PS2

厂商：KONAMI

发售日：2004.2.19

类型：ACT

价格：9800日元

其他：——

游戏是要评的；攻略也是要做的，虽然笔者对本作有诸多的不满，但是世界上本来就没有绝对的失败的作品。尽管游戏在很多方面表现得非常不尽人意，但这毕竟也是开发商的心血，所以我们在发牢骚前，还是来简单地看一下游戏的基本操作以及系统。

本作采用的媒介是双D6，2张盘各有一位主人公，一位是女枪手ICE另一位是女忍者ASKA，她们各有自己的主线以及动作特点。因为使用武器的不同，关卡的设计也是差别很大。一个是强调远距离作战，而另一个则是注重近身的格斗。但是两者有一个共同点，那就是偷窥，现在业界似乎很流行搞“特工”，各式各样的“潜入”式游戏层出不穷。

Point 2 关于游戏的视角

作为一款3D动作游戏，视角的好坏将直接影响到玩家游戏时的心情，本作厂商虽然搞“体贴”地为玩家设计了两种视角调整方式：一种为自动追尾，而另一种则是视角在人物运动时是不变的，需要玩家按照自己的喜好去调整。虽然厂商号称第一种视角是面对“初学者”的，但是笔者在这里还是毫无责任向读者推荐第二种视角设定。因为第一种所谓的自动追尾实在是太“言过其实”了，默认的追尾根本无法达到一个较好（注意：是较好！应该说连好都算不上……）的效果，需要玩家不断的自己去调整。时间长了还会使部分玩家有眩晕的感觉，（笔者就吃了不少“晕车药”——v）反正都是要自己调整视角，还不如不让它自己转来转去了，那样更麻烦。但是自己调整视角带来的结果就是使操作感和游戏的流畅度大打折扣，试想一下下面这样的情景：靓丽性感的女主角来到一个陌生的场景，突然音乐突变，几个敌人蹿了出来。终于到了我女英雄展露身手的机会了……咦，敌人在哪啊？在你后面呢？哦，转视角……转视角……怎么死了……怎么死的啊？我晕……—v—游戏中很多时候都需要在不看到敌人的情形下进行游戏，这其实是某种程度地增加了游戏的“恐怖感”。（主编：………）

一款FPS式操作的动作游戏

玩过FPS的玩家都知道，通常游戏画面的中心位置会有一个准星。可能是厂商对现今的同类游戏做一下改革。本作也使用了类似FPS中的准星系统。从射击的目标到欲杀的对象再到道具的使用都是需要利用到这个准星的。厂商再次为玩家进行了“体贴”的设计，只要利用方向键的“左”“右”就可以调整准星的自动锁定功能，如果调整成自动，它就可以自动寻找最近的敌人进行锁定。但是有一点要注意，如果将敌人调整到视角范围内，是无法锁定的。就好像FPS里屏幕里没敌人你朝谁打去啊？！因为仍然是跟视角有关，所以这个设计同样显得很鸡肋。

Point 1 基本操作

虽然表面看来两者的区别很大，但是在操作上却基本相同。游戏基本上利用上了DS2上所有的按键，但是操作感却实在是差强人意。

- 方向键“上”“下”………调整副武器或是选择道具
- 方向键“左”“右”………调整准星的自动锁定的开关
- 左类比摇杆………控制角色移动
- 右类比摇杆………控制角色移动
- 键………调查（ICE还有游泳的功能）
- △键/R2键………使用副武器或道具
- ×键………跳跃
- 键/R1键………翻滚
- L1键………贴墙（在最近贴墙时才可适用）
- L2键………调出地图（很体贴的一个设定，我就说嘛，游戏不可能一无是处——v）
- R3键………视野回中（游戏中要频繁用的到一个按键）
- SELECT键………查看当前任务
- START键………进入主菜单

以上只是游戏中两个人共通的一些操作，下面介绍几个笔者的心得，还请读者大人参考：

不会蹲的女战士

虽然这不算是什么实用的技巧，但是因为是笔者偶然间发现的，还是拿出来跟大家分享。在L1键的翻墙后会有一个短暂的“硬直时间”，我们的主人公还会适当的摆一个POSE，但是这个“打击确定”除此以外还有一个不为人知的秘密，如果在边使用翻墙，在主人公在地上摆POSE的时候按L2键贴墙的话，就可以实现蹲行了。当然前提是不能解除贴墙状态。贴墙后的射击和翻墙同样是与站立时不同的动作。这样本来一个很合理的设计却有一个如此怪异的使用方法



实在是让人大惑不解。也可能是还有其它的可以蹲下的方法笔者并不了解，但是没有一个按键可以使人蹲下确是事实。我们可怜的特工mm，没想到连蹲都这么费劲……

Point 3 两位mm主人公的不同点

由于武器的不同，两者的战斗风格还是差别蛮大的。而且她们各自还有自己所特有的攻击方式和动作：

——ICE篇——



■专用副武器：ワイヤレステ-サー，可以在2米以内的距离发出高压电攻击敌人至死的装置，使用的速度有些缓慢。

■任何时候都可以开枪：这应该是ICE女王最强悍的地方，无论是在跑动中还是翻滚间，甚至有一次笔者看到她被敌人

打倒在地上，而且还是面朝下。头都不抬提起一只胳膊就开枪……精神可嘉，精神可嘉……

——ASKA篇——



■专用副武器：フック，忍者所使用的带钩子的绳索，可以借此来上到高处。如果将目标锁定为敌人，可以将敌人从远处拉近，并且给予一定的伤害。但是……好像是上不了……笔者试了很久时间，的确是上不去房顶……（不会上房的女忍者……）

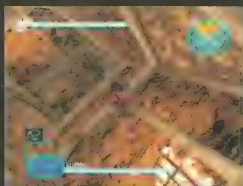
■墙上行走：使用的方法很简单，跳到墙上以后再次按跳跃键配合摇杆就可以实现了。但是由于高度会不断地下降和极乱的视角，实用性几乎为零……

■仍“一闪”：不知道是不是应该盗用“鬼+者”中“一闪”这个名字，因为笔者也没有搞清楚这个所谓的一击必杀正确的使用方法，总是在一顿乱按下，发现ASKA会突然使用慢动作消灭同样的所有敌人。这技巧比较实用，但是请注意您宝贵的手柄，不要按坏了……

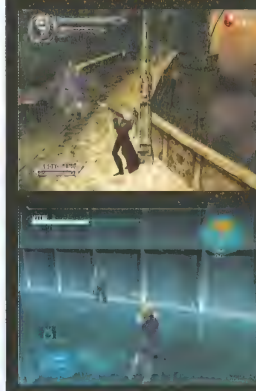


其实本作可以聊侃的东东还有很多，玩游戏嘛，就是个乐子。虽然游戏本身的素质确实是不怎么样？但是擅于从游戏中发觉乐趣的玩家才是真玩家。这里还并没有提到游戏中敌人低得可怜的AI以及简单刺耳的音乐音效等等。但是我们应看到，这样的一款游戏却使我们从中想到了很多东西，很多美好的回忆，如果你不信，请看下面的几组对比图片，我们的小研究也到此告一段落，希望大家对这个游戏都能玩得开心^_^。

[超级忍] VS [COOL GIRL]



[魔颚] VS [COOL GIRL]

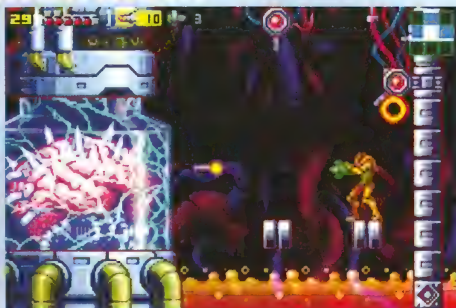


[合金装备] VS [COOL GIRL]



向伟大的
TAKARA
厂商敬礼!

■文/GUGU 编排/宇部



(接上期)

银河战士

~零点任务~

「银河战士·融合」发售一年后，我们迎来了又一个Metroid! 本作为FC上初代的复刻/加强版。新的能力、新的道具加上前几作中优秀的系统，构成了这个ACT史上的又一大作!

厂商: 任天堂	发售日: 2004年春
类型: ACT	价格: 不明 其他: ——

■文/China GBA TEET
编辑/宇部

百分百道具取得方法图解

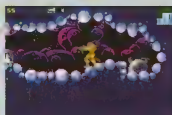
Part 1

BRINSTAR

Normal missile



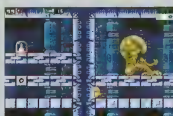
(1)直接获得



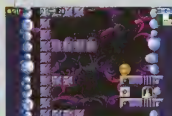
(2)一个隐藏地点，直接跳过去获得



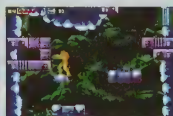
(3)直接打破障碍物获得



(4)得到Normal bomb后，从后面的一条隐藏小道过去



(5)变球下去时放一颗Normal bomb，再还原后上到同一位置变球滚进去



(7)冻住敌人然后用Normal bomb炸开障碍滚进去，以后用高跳也行。



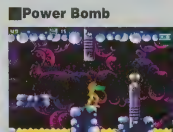
(8)路上顺便得到



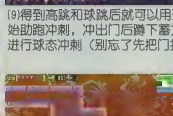
(8)冻住敌人上去后得到，撞墙跳也可以，只是有敌人干扰。



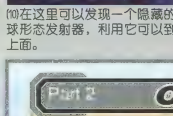
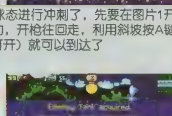
Power missile



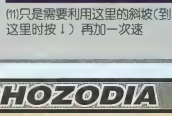
Power Bomb



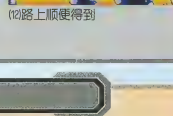
(9)得到高跳和球跳后就可以用球态进行冲刺了，先要在图片1开始助跑冲刺，冲出门后蹲下蓄力，开枪往回走，利用斜坡按A键进行球态冲刺（别忘了先把门打开）就可以到达了



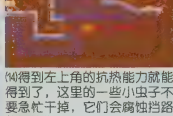
(10)在这里可以发现一个隐藏的球形态发射器，利用它可以到上面。



(11)只是需要利用这里的斜坡(到这里时按1)再进行一次速



(12)路上顺便得到



(14)得到左上角的抗热能力就能得到了，这里的一些小虫子不要急忙干掉，它们会腐蚀挡路的怪植物



(13)用SAPOE JUMP会方便得多，也可以前期以球态利用Normal bomb炸上去

Part 2

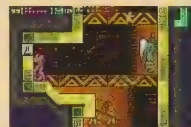
CHOZODIA

Normal missile



(1)指定位置的小口上用Normal missile炸进去

Power missile



(2)用Normal missile打掉下面的特殊方块在最下面的左边冲刺即可



(9)指定房子的正中间有秘密道在最上面用Normal missile炸开就可以得到

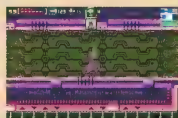
Power bomb



(10)跳入隧道跟随宇宙海盗就可以得到。注意得到后会有敌人出现



(3)指定位置即可得到。



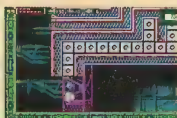
(6)指定位置上方使用Normal missile, 然后跳一下就可以得到



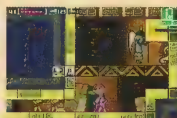
(4)炸掉特定方块人物会掉下去, 下面有敌人, 击败后利用SPACE JUMP得到



(5)指定位置上方有缺损处清除后跳上去在上面会得到



(7)左边变成球使用Normal missile方块会被炸毁, 在指定位置就会得到。



(8)指定位置使用Normal missile炸开在下方方块即可得到



(11)使用Normal missile炸掉方块即可



(12)指定地点用Normal missile击败方块在上面就可以得到



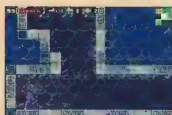
(13)从通道左边冲刺过来了指定位置, 跳跃找到落点, 合适的话就可以直接冲下去



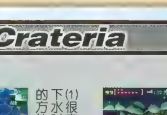
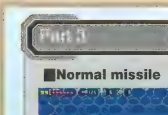
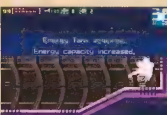
(14)使用Power bomb就可以破坏墙壁后得到



(15)玻璃墙放置Power bomb玻璃墙就会碎掉在右下角再次使用Power bomb, 进入后利用空间跳跃来到最上面就可以得到

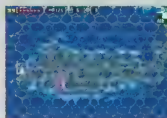


(16)从图1的位置开始加速, 中间经过5次利用斜坡造成冲刺状态转换。途中遇到SCREW ATTACK才能破坏的墙壁时先下蹲进入冲刺状态然后再通过。下落时可以在左面再做最后一次冲刺转换。最后获得



Part 3 Crateria

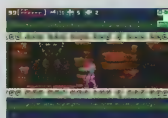
Normal missile



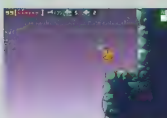
(1)很容易发现, 下水的方块会发光的角



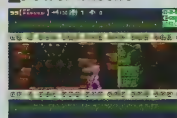
(3)在里面可以得到以打破的方块



(2)先在图1冲刺一直到门口, 按下保持红色状态, 变成球下落到2图按A 后马上按左就可以冲过去



Power missile

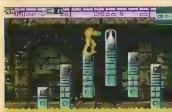


(4)在图1的位置开始加速, 打开蓝门后在龟嘴处进入冲刺状态, 然后利用SPACE JUMP跳到上面, 再次进行冲刺。时间假紧。

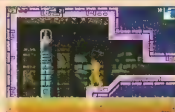
Power Bomb



(5)在图片1的走廊用POWER BOMB和SCREW ATTACK清除掉挡路的墙壁后,开始加速,向左冲经过两个蓝门后,进入冲刺状态,跳到图片2的位置后变成球,再向全上方冲刺。最后用POWER BOMB打开通道后获得。



(2)直接获得



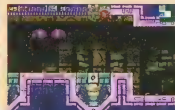
(3)破坏BOSS下的地面,向左破坏墙壁,获得



(4)直接获得



(5)直接获得



(6)地板下有球形形态发射器,可以利用这些发射器来破坏障碍



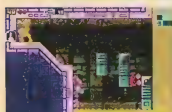
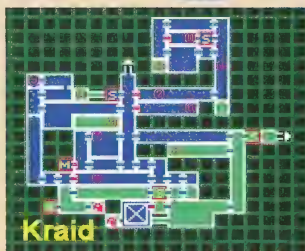
(7)在开关上方放一颗NORMAL BOMB后立刻跑到左边再放一颗,到达目标上方时按键跳下来

Part 4 KRAID

Normal missile



(1)直接获得



(8)加速状态中在图中所示位置往左冲可减少伤害



(9)从右边边开枪边往左冲,快到头时停下来并变成球往右边冲



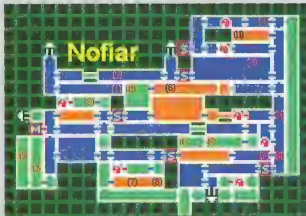
(10)在凹槽里变成球即可启动滑行把手



(11)在远处加速后跳跃撞坏石块,获得

Part 5 NOFIAR

Normal missile



- (1)
- (2)
- (3)
- (4)
- (5)
- (6)
- (7)
- (8)
- (9)
- (10)
- (11)
- (12)
- (13)
- (14)



(3)利用可以将主角炸起的特性或者利用ICE BEAM将地板破坏,将敌人冷冻后当作平台。



(4)利用ICE BEAM将敌人冻住做垫脚的台子



(9)所需能力:SCREW ATTACK 要点:无



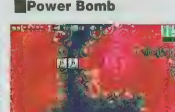
(12)在落下的时候向上发射Normal Missile



(10)用SPACE JUMP获得



(14)在右边的台子上放一颗NORMAL BOMB后立刻往左跑并看准时机跳到对面



(10)用NOMARL MISSILE破坏墙壁,获得



(11)用NOMARL MISSILE破坏墙壁,获得

Part 6 RIDLEY

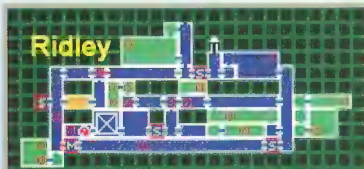
Normal missile



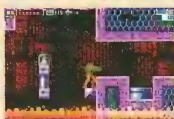
(1)把会飞的敌人冻住踩看就可以上去,要注意敌人的高度



(2)从上方SPACE JUMP利用Normal bomb可以炸开障碍物



(3)使用冷冻枪把敌人冷冻起来然后就可以踩着敌人跳到中间的柱子上即可



(4)直接获得



(5)其实就在得到power missile的右上角有通道的位置



(6)变成球体下落时变成人形打破挡在前面的石头就可以在上面,这里要的是速度,速度快的话就靠着从来吧



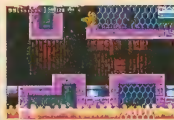
(7)移动到右边较高的台子上连续往左跳就可以上去



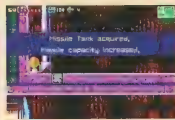
(8)绝对得保持状态利用normal bomb反弹力就可以跳上去或者学会了空间跳跃就可以上去啦,如果选择从左边进行游戏,就可以直接获得,无难度



(9)打坏所踩的东西就会发现路

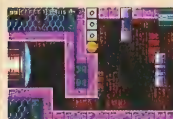


(10)从图片1的地图开始冲刺,在下面的斜坡进入冲刺,按住方向键的左,可以保持冲刺状态,打开两个门后,进入下方,这里开始加速



速,到尽头后使用垂直向上冲刺。接下来用球形态通过,在图片2的位置之前按方向键变成人形,发射NORMAL MISSILE破坏石墙后,进入下个通道。在图片3位置下落时要注意恢复成人形并向左攻击,然后利用NORMAL MISSILE可获得两个NORMAL MISSILE TANK

Power missile



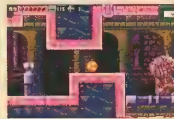
(14)指定位置使用Normal bomb就可以上去,再用power missile攻击墙壁,在里面即可得到



(16)打败BOSS就会得到



(18)值得注意的是前面的房间里怪物比较多,而且麻烦



(17)在得取Unknown item3后面的秘道中



(18)走得太快会掉到下面的地图



(19)在角落变成球,用Normal bomb炸开往前走就会有隐藏道路在深处可以找到

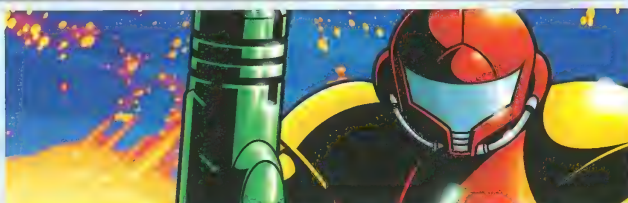
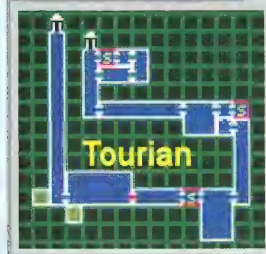
Part 7 TOURLAN

Power Bomb



(1)从图1处往左跑,在尽头处停下保持加速状态,并立刻进入左边的房间,在图2所示位置向左冲刺即可得到

(2)破坏地面获得



莎木汉化版全接触

提起世嘉,不免有些遗憾。在第四代游戏主机中,DC是最早推出的,在当时来说也是主机最弱的主机,也是我最喜欢的游戏主机。但是由于种种原因,DC主机的销量一直不佳,最终导致停产,然而世嘉给我们留下很多让人难忘的经典游戏。首当其冲的就是当年耗资70亿日元打造的《莎木》。本作作为史上第一个FREE类型的游戏,其度大的世界观,感人的剧情,大胆的创意不得不让我们称道。



其实在很早以前,就有汉化《莎木》的想法,只是当时技术不够,无从下手。大约在半年前,有一次在国外的“莎木道场”网站的论坛上,看到一篇关于修改《莎木》人物材质的文章。简单的说就是将XBOX版《莎木》的人物材质进行修改或替换,就可以在游戏中使用不同的人物,当然其中任何一个登场人物都可以进行修改,能被你控制的只有凉。于是我就

去研究《莎木》的修改,很意外的是,我在研究如何修改人物材质的时候,发现了汉化的方法。此游戏文本使用的是日本语标准字库(EUC编码),应该可以用日文中的汉字来汉化。

先来简单介绍下用日文汉字汉化游戏的方法:大家都知道,日文游戏中有大量汉字,正好可以利用这一点,如果将日文中的汉字,按中文的语法书写的话,就能达到“汉化游戏”的目的。一般来说,只要找到游戏中含有对话文本的文件,把它提取出来,先翻译成中文,再找出相对应的日文汉字导入,这样在游戏中就可以看到由日文汉字所组成的“中文”。这就是所谓的用“日文汉字”来汉化游戏。

既然《莎木》也能汉化,那我就试试看,先汉化了个开场看看,效果很好,没什么问题。于是我就决定了,正式开始汉化《莎木》。其实对于汉化游戏,我已经不算陌生了。我以前也曾经汉化过DC上的《DP3》和PS上的《恶魔城月下夜想曲》,这两个游戏都是用日文汉字来汉化的,就连我自己的主页都是用日文汉字做的。所以,用日文汉字来汉化游戏对我来说



前辈帮我破解了字库,脱离了日文汉字的一些限制。以前都是工具在日文内码下翻译,现在破解了字库,可以直接在中文内码下汉化了。工作效率大提升。

就这样我们共同努力了4个多月,终于搞定了Disk1。游戏中的所有人物对话,包括固定剧情、QTE、分支剧情、街头闲杂人等的对话,全部汉

化完毕,完成度99%以上。在这里非常感谢J.J.X. Yenannren、祖奇、袁振博一直帮我的朋友们。

目前Disk1的完全汉化版已经发布了。需要的朋友可以到我的主页下载映像文件。我的主页地址: <http://www.dreamcastcn.com>

■文/jeff.ma

神游共游盒火热全接触!!

以前本刊曾多次介绍过的神游机的超级周边共游盒终于隆重上市!前不久杂志社收到了IQue带来的共游盒样品,于是火热测试再次展开,本期就由小编为大家详细介绍一下这个超好玩的东东!

在这次收到的样品中,包含一个共游盒以及一个共游机。如图所示(图1、图2),包装盒左侧蓝色的是共游机,外表和神游机差不多,右侧的就是神游机多人同乐的必备品——共游盒!下面我们进行详细的介绍,请各位看官眼好了!



(图1)



(图2)



PART 1 共游盒

共游盒是神游机专用的功能扩展设备。通过共游盒,神游机可连接多达3个共游机,这样就能够实现4人对战,让你尽享“全家同乐”的无尽欢乐!从外形上看(图3),共游盒与DC及其相像,同样是银灰色的外壳以及前端那熟悉的4个接口。即使是SEGA的FANS也会不由产生一股亲切感吧?盒盖的中央是IQue的标志,圆形的LOGO给人很可爱的感觉。前端一共有四个接口:其中最左侧那个长方形的大接口是连接神游机的,三个圆形的较小接口则是拿来连接共游机的。

再来看看共游盒的后面,最右侧的接口用来连接TV(图4)。注意看这个接口的左侧:那个用红色圈起来的地方是可以打开的,打开之后就



(图3)

(图4)

可以看到共游盒预留的功能扩展插槽,而这个东东将来可以连接网络通讯模块等一系列神游外接设备。看来神游还留有了相当强的后着蓄势待发啊!如果再把些潜在的功能充分发挥出来,相信神游还是有不错的发展空间的!好了,让我们进入PART 2,把视线切换到共游机上——



PART 2 共游机

共游机是相当于手柄的东东,有了共游盒这个中转装置,再加上共游机我们就能够实现多人一起游戏了!单从外观来讲,共游机和神游机形状都差不多,不过还是有一些不同之处,就让小编我一一道来。先仔细看看这个东东(图5):首先,与神游机不同的是,这个是黑色的(读者狂扔西红柿上来:“废话!这谁看不出来啊?!”)汗……虽然黑色比较酷,但个人认为还是神游机的银灰色更加靓丽;此外,由于没有载有游戏卡的缘故,拿在手上比神游机要轻不少。



(图5)

可能这样比较大家觉得还不够直观,好,把它们俩全部拖出来绑一起给大家看看(图6)!现在怎么样?地球人都能看出来神游机的顶端是专门的接口,而共游机则



(图7)

比较简单,直接一根电缆连接。毕竟两者功能不同嘛!好了,把它们翻过来再看看(图7),神游机背面是神游的专门标记,此外还贴有“MANUFACTURED”字样以及生产日期的标贴,而后者则只是简单地标上了产品的编号而已。唉?等一等,怎么感觉不大对劲啊?这只是说明一下共游机和神游机的区别而已,怎么感觉像是在教大家怎么辨别原组装柄一样呢?总之,共游机只是相当于手柄而已,与神游机在手柄功能上虽有相通之处,但其完全不是同一回事。那么,本部分先到此为止。

GO ON——

PART 3 组装,开始游戏

基本连接方法还是和神游机单独玩时差不多,区别在于原本神游机用来连接电视的音视频线现在改插在共游盒和电视之间(即前文所说的后部TV接口);而本次随共游盒赠送的专门连接线用来连接神游机和共游盒,分别插在神游机的上部 and 共游盒的前部左侧(这个前面也有说过,“已经不记得呢?”……汗,给我回去温习先!);共游机连接上共游盒,其他一切照旧,OK!“成品”就是这个样子(图8):怎么样?很简单吧!

好了,一切就绪,就让我们进入游戏世界中实际体验一下——小编我已经等了老半天了。“哎呀!这么好玩的东东?果然是究极的强啊!我玩来两局——”刚拿到手中的手柄已被被“乱人”的木头拍了过去(汗)。还好,还有一个手柄,转头去寻找时才发现雪人早拿起了剩下的神游机“木头,咱们俩来挑一局马里奥赛车吧?”“不啊!”“喂,你们两个!现在是评测时间!怎么能够这样?起码先给我玩两局吧?”话还没说完,已经被隔壁闻讯冲过来的大象踩在了脚底下,编辑部大乱斗再开(无语)。

PART 4 几点感想

共游机单价是178元,IQue推出了“IQue欢乐家庭装”(含1台共游盒,1台共游机),价格为348元。并且共游盒不单卖,如果想要共游盒,就只能买下“IQue欢乐家庭装”。目前,神游上支持四人对战的游戏有:“马力欧卡丁车”、“水上摩托”、“未来赛车”、“马力欧医生”、“星球大战”等。

说起来真的是很怀念以前和好友们一起玩游戏的场景呢,不论是协力也好,是对战也好,感觉游戏还是要大家同乐才更加有意思!和好朋友一起游戏时的嘻嘻,与家人一起游戏的温馨相信是很多人都向往的吧?看着已经吵成一团的小编们,我不由深深感叹到:“你们啊——让我先来玩两盘行不行?!”……

文/责编 忙了半天结果一局也没玩到的 龙哥



(图8)

玉米的 硬件乱弹 3

文 / 玉米

用XBC实现XBOX网络对战

玉米在很久之前就写了一篇关于用XB来实现联网对战东西了，由于人懒且贪玩，就一直没有动手，好在玉米的朋友小猪和按本帮玉米代劳了一篇关于用XB如何进行联网游戏文章。希望大家能够捧场！请看下文——

XB相对PS2的一个很大的优势就是：XB只需一根网线和一个速度不错的宽带接入就可以轻松体验网战的乐趣。微软的XBOX LIVE作为官方的网络对战服务平台似乎对于国内的广大玩家来说不是特别适合。还好我们有另外的选择：XBConnect。

XBConnect (以下简称XBC) 可以实现基于Internet的系统连线游戏 (System link Games)。通俗点说，就好像在你和朋友的两台XB中间连接了一条网线，足不出户就可以和远方的朋友享受对战的乐趣了。

我现在就用Halo为例，给大家讲一讲如何通过XBC进行对战。

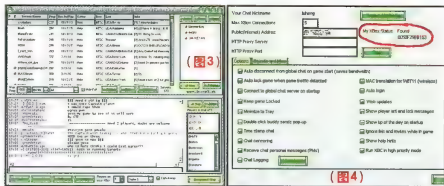
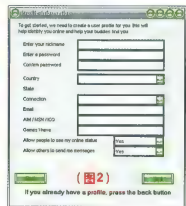
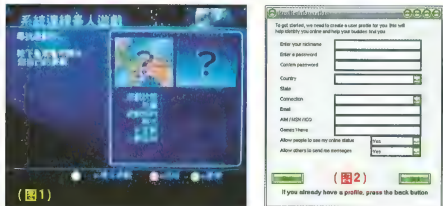
1. 准备：因为XBC是基于PC的软件，所以首先要将你的XB与PC正确连接并可以共享网络。这里我只介绍一下比较经济的双网卡连接方法。这两块网卡一块用于原有宽带连接，一块用于连接XB，并共享宽带。设置好共享和XB的IP后，就基本OK了，目前XBC的最新版本是XBC 4.0 Beta 9，可以在官网 www.xbconnect.com 处得到下载。

2. 调试：打开你的XB，放入Halo，进入“多人游戏” (Multiplayer) 的“连线模式” (System link)。选择你的设定后，进入“系统连线多人模式”的寻找游戏界面。(图1) 现在打开你的XBC，进行用户注册。(图2) XBC就像大多聊天软件一样，每次登录需要用户名和密码，通过用户名会方便地让你的朋友找到你。注册后登陆，就会进入XBC的主界面(图3)。界面的左上部就是正在进行的连线游戏房间列表，右上部分是你的好友列表，你可以通过ADD键添加你的好友ID从而了解好友的在线情况。软件的下部是一个聊天窗口，这里就不废话了……

点击XBC软件下方的Settings按钮进入设置，在设置界面中点击“Find”来检测你的XBOX是否连接正确。(检测XBOX时，你的机器必须在游戏的寻找在线游戏的界面下，这样软件才可以进行探测，同时软件也会给出相应提示) 如果显示“FOUND”(图4)，就OK啦。其它内容基本可以不设置。

如果显示“NOTFOUND”或者“looking...”，那就请大家检查一下你的网络连接与软件连接是否正确。如果使用了代理服务(Web Proxy)，请在相关项目中设置服务器地址与端口。设置完毕后点击“OK”。

3. 游戏：现在你就可以进入游戏了。要说明的一点是：打开XBC后，



有进入你的游戏房间，还可以用Invite继续邀请骚扰，直到他进来为止。建好房间后，其他好友也READY后就可以回到电视前用XB建立连线游戏了(图7)。游戏建好后，进入等待其他玩家的界面(图8)，此时其他玩家的电视寻找游戏画面就会显示出你所建立的游戏，等大家全部进入后，就可以开始游戏了。(同制式不同语言版的Halo是不能一同游戏的，请注意) 好啦，现在你就可以把书扔掉，尽情的享受XB的“与人斗其乐无穷”的乐趣了。

以下为接棒者为大家翻译的官网XBC的FAQ，也希望大家能有一些帮助，一次调试顺利，加入到XB的网战中来！

Q：如何使用XBOX进行连线游戏？

A：同上文，这里需要注意的是当“创建房间者 (Host)”使用NAT转换或者在防火墙后时，需要在防火墙上设置“允许端口8602的TCP与UDP连接”。具体设置方法请参考相关防火墙配置手册。

Q：通过XBC游戏的话，可以使用XBOX LIVE! 的耳麦吗？

A：当然可以，如果游戏支持的XBC同样支持。

Q：XBC是否需要宽带？用56K的猫行么？

A：必须使用最低为128K的DSL或Cable接入，56K猫残念。

Q：XBC中的“INTERNET TRAFFIC”与“XBOX TRAFFIC”指示灯是什么意思？

A：当XBC检测到与XBOX或者Internet的连接时，这些指示灯会开始闪烁，这会对检测连接故障提供很大帮助。以光环 (Halo) 游戏为例，在进入“等待游戏 (looking for games)”界面后，“XBOX TRAFFIC”指示灯会每隔两秒钟闪烁一次。如果指示灯没有闪烁，则说明网络连接或者防火墙设置出现问题。

“INTERNET TRAFFIC”指示灯表示XBC与Internet的数据交换状态。在进入了游戏房间后指示灯开始闪烁，必须说明XBOX正在寻找游戏。如果仔细观察，会发现上述两种指示灯会同步闪烁。如果“INTERNET TRAFFIC”指示灯没有闪烁，则说明XBC访问Internet时丢失了数据包，此原因很可能由防火墙设置引起的。

Q：我的XBOX IP地址是什么？

A：处于“系统连线 (System link)”状态时，所有XBOX的IP地址都是0.0.0.1。

Q：为什么我建立 (Host) 的游戏别人进入以后会有停顿？

A：如果需要游戏流畅运行，理论上应该保持每个XBOX连接128K的上传带宽。有可能正在运行其他占用带宽的Internet软件或者下载软件，所以联机时我们最好记住以下三点：



你的游戏最好都调整到“系统连线多人模式”的寻找游戏界面下，不论是Halo还是其它XBC支持的游戏——这样会方便建立和寻找游戏。这时你可以建主 (Host) (图9)，这里可以选择你建立的游戏、最大连接数；也可以干脆直接加入 (Join) 别人的游戏。在这里我比较推荐自己建立游戏，然后拉自己的朋友来游戏。因为和国外连线的ping值一般都不会很理想，进入了游戏后去顿现象比较严重，就别说放手开玩了，与国内的朋友连线的效果就会好很多。

设置完毕后就点击Start建立你的游戏房间了。在这里我要说明一下好友栏的用处：当添加了好友后，建立游戏时有好友恰巧在线 (好友名称前显示绿色圆点) 时，会弹出一个邀请你的好友的对话框 (图6)，这样你就可以直接向你好友发起游戏邀请，进入你建立的游戏房间。如果你的好友没

利用这个功能可以很方便
的与好友进行联系。

科普园地

硬件严拷室

1. 确定在设置窗口中选择了“Auto disconnect from global chat”选项

2. 确定好在局域网中的其它计算机没有占用Internet带宽。

3. 与ping值低的用户进行连线。

Q: 为什么我连接不到别人建立的游戏?

A: 有很多原因可以引起这个问题。通常的原因为:XBC监听来自Internet的连接,而有些DSL MODEM或者Cable MODEM可能不允许此类连入连接,这就需要您设置开启“端口转发(Port Forwarding)”或者“端口映射(Port Mapping)”来允许这些连接。如果还不能解决问题,可以尝试安装Port Magic这个软件。



可以从<http://www.purenetworks.com/products/portmagic/>找到

Q: 什么是交叉线与直连线?

A: 交叉线用于将两台XBOX互联;或者XBOX与网卡互联。直连线用于将XBOX与集线器或者交换机(SWITCH)连接。

Q: 我的多处理器计算机为什么不能运行XBC?

A: 下载WinPcap软件的多处理器版本,并安装。

http://winpcap.polito.it/install/bin/WinPcap_3_0_beta.exe

Q: 为什么我登录XBC的时候总是显示ERROR 10049错误?

A: 有些用户反映在登录以后,系统显示Socket Error #10049错误。这个问题我们正准备着手解决。目前的解决办法是禁用“Connect to global chat on startup”选项。

Q: 从哪里可以获取老版本的WinPcap?

Driver 2.3

http://winpcap.polito.it/install/bin/WinPcap_2_3_nogui.exe

Driver 2.2

<http://windump.polito.it/misc/bin/2.2-WinPcap.exe>

希望大家也快快加入进来,与全国的XB爱好者同乐!

关于模拟器方面的消息

春节这段玉米感觉来势凶猛的就是模拟界了,在这里就先不提SYSTEM2和Model3的进展情况,光是KOF2003和电子基盘就已经能让人兴奋一阵子了。

记得KOF2003应该是在去年也就是2003年12月刚刚发售的……在N多街机厅可能还在考虑何时引进的时候网上的rom就已经满天飞了,没想到一切来得这么快,在短短的两个多月时间就出现了ROM,也应该算是KOF系列史上最快被DUMP的吧。一时间不知道是兴奋还是别的什么感觉,本来是想假借那地为playmore掉把眼泪的,但是后来转念一想就算是本作出现在其它机种上自己也不一定能买张Z版,所以还是为playmore感叹一下也就草草了事……KOF已经不再原来的KOF了,虽然每一年的推出还是吸引着不少人的眼球,虽然在街机厅里吃币率还是居高不下,但是那种王者之气好像永远地留在了96-98的那段日子。

再说一下snk neogeo,在前段时间,看到消息说playmore加入了xbox的阵营,而且准备在今年三月份推出xb版的合金弹头3和CVS……,



在大家都用XB玩着合金弹头5,传说的今天突然得到这样的消息不知道算不算得上讽刺,在这儿只能报以一脸

无奈苦笑。

最后提一下“电子基盘”,“电子基盘”在经过了N久时间,大家N长时间的漫长等待后,终于被模拟了。怎么着也算是儿时众多梦想之一,最近总算梦想是达成了……-b,可喜可贺,这个目前完成后,我们现在就开始把目前对准“打开



份儿了吧。

(图1) 王国之心 (图2) 龙珠Z

NGC模拟器Dolphin在这段时间比较出彩,并且已经放出了一个测试版。大家可能也已经测试过了,运行超龙(为什么主流主机的模拟器都要拿这个戏法开刀——)相当流畅,……其它



眼”和“东洋神秘”吧……哈哈;有时候感觉人就是那么的贪婪,当你拥有了以后就会马上会去寻求下一个目标,就好像小时候希望随时可以看看“鼹鼠的故事”,随时可以看“变形金刚”,梦想着能玩到“小X才”游戏机封面上面的那种“特立体的游戏”,梦想着在家里可以玩到街机厅里的那些超绝游戏……等等等等,如今都已经实现了,但是结果怎么样呢?现在看来,有时候真感觉还不如怀念好……

等,也是一种美德。

在过年那段时间里,模拟器作者们好像都没有闲着,仅仅是……这好像是两件事儿完全没有关系的废话),主流机种模拟器的开发在这段时间里也有了不少的进展。

在PS2模拟器PCSX2 0.6 BETA版的截图中,我们看到了不少大作已经被模拟成功,在这里需要注意,仅仅是可以运行,远远达不到流畅,看到N多游戏的截图,自然是心情激动,不过看了一下FPS,发现……完美运行……就那天晚上的浮云……,但是对PS2被完美模拟深信不疑,至于那时是不是PS3已经人手一台现在还在不好说。

对于有人问为什么PCSX2 0.6 BETA不能运行PS游戏的问题,作者可能现在也只有——1的

的……我们看到像火影, Sonic Adventure 2也都可以被模拟了,但是速度问题还是困扰着开发者的一个大难题,在开发人员辛勤地优化各个部分的插件完善各部分代码的时候,作为玩家的我们也只有继续等待了,等到运行生化系列像运行超龙这么流畅的时候,这个模拟器基本就可以放出正式版了(当然我指的是不是指NGC上出的那个骗钱的2代和3代),现在,还是让我们共同期待,共同祝福作者吧。

(图3) 火影忍者 (图4) Zelda

总的来说,玉米还是建议大家如果想玩PS2或NGC或XB的话,要么买其中一些游戏的PC版,要么买游戏主机。模拟器只是让我们用来怀旧的东西。(某些抱着一个街机基版到死的厂商不算在内)

不过有时候觉得天天到模拟器的网站上看着截图一点一点的放出来,直至放出模拟器,测试、讨论……再去等待新版本、看截图、等模拟器……如此循环也能体会到其中与游戏不同的别样乐趣。

在这里感谢, www.emu-zone.org每天海量且及时的新闻,感谢接教李, 柯林的协力翻译;小猪的热情帮助, BB的资料提供, 和所有支持玉米的朋友们。

常玩常新——三大主流机种必备周边精选

多16MB!PS2扩充记忆卡



PS2的记忆卡是PS2主机中不可缺少的配件，它的作用是将游戏中的存档数据存储在主机中，以便下次游戏时加载。目前市面上的PS2记忆卡容量有16MB、32MB、64MB等多种规格。其中，16MB的记忆卡是最常见的规格，也是性价比最高的选择。本文将为您介绍如何选购和使用16MB的PS2记忆卡。

首先，在选购记忆卡时，要注意其品牌和质量。目前市面上比较知名的品牌有索尼、三洋、三星等。其中，索尼的记忆卡质量最好，价格也相对较高。三洋和三星的记忆卡质量也不错，价格也相对便宜。在选购时，要注意记忆卡的容量和接口类型。目前市面上的记忆卡主要有两种接口类型：一种是索尼的SCPH接口，另一种是三洋和三星的SCPH接口。在购买时，要根据自己的主机接口类型选择合适的记忆卡。

其次，在使用记忆卡时，要注意其使用方法和注意事项。首先，要将记忆卡插入主机的记忆卡插槽中。在插入时，要注意记忆卡的正反面，不要插反。其次，要确保记忆卡已经正确安装。可以通过主机的系统菜单来检查记忆卡是否已经正确安装。最后，要注意记忆卡的保养。要避免记忆卡受潮、受热、受磁等。同时，也要避免记忆卡受到物理损伤。



真正的无敌装备，一用即知。

NGC记忆卡或XBOX记忆卡



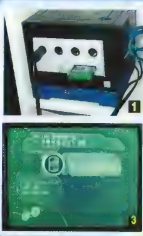
NGC记忆卡是任天堂GameCube主机中不可缺少的配件，它的作用是将游戏中的存档数据存储在主机中，以便下次游戏时加载。目前市面上的NGC记忆卡容量有4MB、8MB、16MB等多种规格。其中，4MB的记忆卡是最常见的规格，也是性价比最高的选择。本文将为您介绍如何选购和使用4MB的NGC记忆卡。

首先，在选购记忆卡时，要注意其品牌和质量。目前市面上比较知名的品牌有任天堂、三洋、三星等。其中，任天堂的记忆卡质量最好，价格也相对较高。三洋和三星的记忆卡质量也不错，价格也相对便宜。在选购时，要注意记忆卡的容量和接口类型。目前市面上的记忆卡主要有两种接口类型：一种是任天堂的SCPH接口，另一种是三洋和三星的SCPH接口。在购买时，要根据自己的主机接口类型选择合适的记忆卡。

其次，在使用记忆卡时，要注意其使用方法和注意事项。首先，要将记忆卡插入主机的记忆卡插槽中。在插入时，要注意记忆卡的正反面，不要插反。其次，要确保记忆卡已经正确安装。可以通过主机的系统菜单来检查记忆卡是否已经正确安装。最后，要注意记忆卡的保养。要避免记忆卡受潮、受热、受磁等。同时，也要避免记忆卡受到物理损伤。



XBOX记忆卡，很像D.C.的感觉



1. 比原装卡大了一点。
2. 使用上与原装无异。
3. XBOX的502格可存放十余个游戏。

震动!PS2-XB手柄转换器二代



这款手柄转换器二代是专门为PS2主机设计的，它可以将XBOX手柄连接到PS2主机上，从而实现XBOX手柄在PS2主机上的使用。这款手柄转换器二代具有体积小、重量轻、操作方便等特点。它还可以实现手柄的震动功能，让玩家在游戏中体验到更加真实的震动效果。本文将为您介绍如何选购和使用这款手柄转换器二代。

首先，在选购手柄转换器二代时，要注意其品牌和质量。目前市面上比较知名的品牌有索尼、三洋、三星等。其中，索尼的手柄转换器二代质量最好，价格也相对较高。三洋和三星的手柄转换器二代质量也不错，价格也相对便宜。在选购时，要注意手柄转换器二代的接口类型。目前市面上的手柄转换器二代主要有两种接口类型：一种是索尼的SCPH接口，另一种是三洋和三星的SCPH接口。在购买时，要根据自己的主机接口类型选择合适的手柄转换器二代。

其次，在使用手柄转换器二代时，要注意其使用方法和注意事项。首先，要将手柄转换器二代插入主机的接口中。在插入时，要注意手柄转换器二代的正反面，不要插反。其次，要确保手柄转换器二代已经正确安装。可以通过主机的系统菜单来检查手柄转换器二代是否已经正确安装。最后，要注意手柄转换器二代的保养。要避免手柄转换器二代受潮、受热、受磁等。同时，也要避免手柄转换器二代受到物理损伤。

天语实战测试，强力推荐。

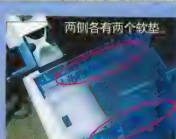


PS2纵置托架

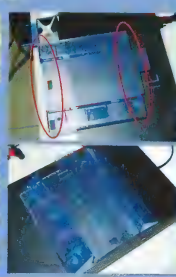
这款PS2纵置托架是专门为PS2主机设计的，它可以将PS2主机竖立放置，从而节省桌面空间。这款托架具有结构简单、安装方便、稳定性好等特点。它还可以实现主机的散热功能，让玩家在游戏中体验到更加凉爽的环境。本文将为您介绍如何选购和使用这款PS2纵置托架。

首先，在选购PS2纵置托架时，要注意其品牌和质量。目前市面上比较知名的品牌有索尼、三洋、三星等。其中，索尼的PS2纵置托架质量最好，价格也相对较高。三洋和三星的PS2纵置托架质量也不错，价格也相对便宜。在选购时，要注意托架的接口类型。目前市面上的托架主要有两种接口类型：一种是索尼的SCPH接口，另一种是三洋和三星的SCPH接口。在购买时，要根据自己的主机接口类型选择合适的托架。

其次，在使用PS2纵置托架时，要注意其使用方法和注意事项。首先，要将托架安装在桌面上。在安装时，要注意托架的正反面，不要装反。其次，要确保托架已经正确安装。可以通过主机的系统菜单来检查托架是否已经正确安装。最后，要注意托架的保养。要避免托架受潮、受热、受磁等。同时，也要避免托架受到物理损伤。



两侧各有两个软垫



你说酷不酷!

六个软垫

安全可靠

科普园地

硬件严拷室

无线收发

GBASP音视频无线收发器

制造公司:圣嘉电子

联系电话:020-81291742

参考价格:250元(普及版)

450元(高级版) 550元(专业版)

http://www.xinga.com.cn

各位好,SP音视频收发器乃是全球流行的器材,圣嘉制品细分为专业版、高级版、普及版三款。天语此处复试的是带有全套功能的专业版。高级版与专业版的区别仅在于发送器上少了一个摄像头,(普及版无发送器,可将GBA变成一台显示器,外接各种音视频器材如游戏机)。



硬件心得

电软精选最强硬件周边

打机良友

测试报告

图示说明

1. 无线信号发送器(蓝牙2400MHz)
2. GBASP接收端(含AV音视频端子)
3. 具备流行蓝色电源指示灯
4. 英文说明书

注意 用法及耗电



1. 若要实现影音信号无线收发,应将发送器和SP接收端的频率开关皆定在WIRELESS RECEIVE位置。
2. 若要实现实时监控,应将发送器的频率开关定在AV MONITOR,而接收器仍然是WIRELESS RECEIVE位置。
3. 若要实现音视频有线输入,只要将接收端定在AV DISPLAY即可。
4. 菜单操作为:L/R控制音量增减,A/B可调出CONTRAST(对比度)、BRIGHT(亮度)、HUE(色调)等子菜单并用L/R调节,全数字控制。
5. 专业版的器材对电池要求比较高,因为只附送了一只5V变压器,我们只能将它用在信号发送端,而在SP接收端使用电池。要特别注意的,是电容容量一定要足够大,最好是单节2000MA的4节充电电池。而不要使用通常的碱性干电池。或者,我们应该为接收端配置一个同样的5V变压器。经天语实际测试并了解,确认电力不足最易影响信号收发,并已建议厂家送两只变压器(影响便携性)。
6. 天语使用的是电视遥控器和飞利浦HQ20剃须刀中的日本索尼电池,每节电池的电量最多只在30%。所以才造成开始测试时效果很好,而半小时后测试完毕用三星相机拍摄画面时自动熄火的情况——足见一定要保证电力供应。

详情请见<http://www.guofu.com/tee/13/rabbish/gs18.mov>。

发生这种情况之后(片中电视上的白条为MUTE静音提示),天语取出电池,经HQ20超急速运转,PC几乎不亮……(汗)

外观视图



画质很高,色彩鲜艳,声音明亮

外包装和英文说明书基本上是英文,看来又是进口制品。

优点

- 专业版带蓝牙2.4G无线监控
- 高级版带影音信号无线收发
- 普及版带影音信号有线输入
- 功能神奇,科技含量非常高
- 大幅强化GBASP的实用功能
- 丰富了掌机玩家的课余生活

实战报告

专业版制品包括了普及版和高级版的全部功能,也就是4合1——实时无线监控、影音信号无线收发、音视频有线输入、电视信号中继。此番天语重点测试了实时无线监控和影音信号无线收发功能。结果令人相当满意(这两个功能都是直接透过GBASP的屏幕来实现,非常有趣)。而“音视频有线输入”功能,是将GBA屏幕充当电视采用,可外接各种AV设备比如游戏机或影碟机,一举解决“没有电视”的烦恼;而“电视信号中继”功能,则可实现“当一间雇用电视播放DVD大片,通过信号收发,可以把DVD影片画面转到另一间雇用的电视上同步观看”,或是“将实时监控画面,反应到另一间雇用的电视中”,这就确保了舒适和安全两方面。以上所有功能,标称信号收发有效距离为50米。



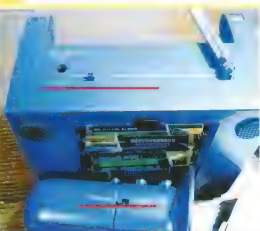
图片中的测试距离是十米

测试结论

- 易上手度 ●●●●● 信号稳定 ●●●●● 核心功能 ●●●●●
- 制造工艺 ●●●●● 耗电体贴 ●●●●● 包装安全 ●●●●●

本品适合哪些玩家?

GBASP发烧友必备之极度新著实用器材



不同频率对应不同功能,详情请见左侧注意事项。



画质不俗

普及版邮购情报请见本期P84-85次世代商城

文BY:天语

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例: 周边1034, 2046, 3047)
- 邮资标准: 每张汇单不论邮购商品金额多少, 邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址: 北京外邮局75信箱 发行部
邮编: 100011 邮购电话: 010-64472177

每张汇单邮费一律10元!

2元可以当12元用!!



● 出口日本的龙猫手机挂饰, 做工精致, 品质一流

从即日起至2004年3月31日(以邮戳日期为准), 凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外), 再加2元即可购得价值12元的出口日本原产“龙猫”手机感应挂饰一款(17款中随机一款), 机会难得, 赶快抓紧来。
注: 新年“1元钱买CD包”活动已截止, 请勿再加一。

圣嘉电子产品专区

该类产品均由圣嘉电子产品并直接供货。
技术支持电话:
020-81857548 0131742
论坛网址: www.sjgame.com.cn/forum

迷你PS-PS2手柄转换器V代

编号: 1012 价格: 49元
● 边侧插即用 ● 带震动可
● 兼容PS2手柄以及周
● 特别推荐

PS2 XBOX 震动转换器二代

编号: 1023 价格: 39元
● 震动感极好 感觉不出
是在使用PS2手柄
● 特别推荐

GBA-SP AV 立体声接收器

编号: 1236 特价: 199元
● 可通过TV线接收AV信号
● 不影响AV信号接收
● 特别推荐

PS2专用DVD遥控器二代

编号: 1045 价格: 39元
● 全功能实现
● 内置纽扣电池
● 特别推荐

GBA 4MB超记忆卡

编号: 1056 价格: 49元
● 可备份各种卡带的存
档 ● 长年不坏
● 特别推荐

智能电子分频

编号: 1225 价格: 65元
● 四组AV+两组S端子输入
● 自动侦测输入信号, 高保真还原
● 特别推荐

PS2 16MB扩充记忆卡

编号: 1067 价格: 79元
● 通过原装卡扩充后
可高达16MB容量
● 特别推荐

XB 8MB记忆卡

编号: 1090 价格: 79元
● 512KB标准容量
● 特别推荐

16M NGC记忆卡

编号: 1068 价格: 59元
● 256KB容量
● 特别推荐

SP外置电池盒(充电器)

编号: 1124 价格: 29元
● 使用四节5号电池
● 通过认证, 可快速充
成 ● 特别推荐

SP 700毫安锂电池

编号: 1135 价格: 59元
● 电力强劲耐力持久
● 特别推荐

GBA三小时电池包充电器

编号: 1146 价格: 29元
● 为GBA提供强大电力
● 保证
● 特别推荐

PS2光纤线

编号: 1167 价格: 39元
● 可大幅提升PS2音频
输出效果
● 特别推荐

PS2二代中文金手指

编号: 1102 价格: 49元
● 全中文菜单 ● 内存一张
容量256KB, 稳定耐用
● 特别推荐

GBA(SPI)二代中文金手指

编号: 1113 价格: 79元
● 内存600个游戏密码
● 可自动搜索主码
● 特别推荐

GBASP耳机转换器

编号: 1180 价格: 19元
● 做工精细 ● 可接上更
高音质耳机
● 特别推荐

SP迷你扩音器

编号: 1191 价格: 55元
● 固定于GBA上, 安装简单
● 声音清晰 ● 音质效果
● 特别推荐

SP音箱+风扇

编号: 1203 价格: 49元
● 打机时散热降噪, 吹风开
关 ● 使用USB供电, 无需
另接电源
● 特别推荐

GBASP耳机

编号: 1214 价格: 19元
● SP专用接口, 立体声
● 特别推荐

GBA豪华尼龙手提包

编号: 2013 价格: 15元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

GBASP便携包

编号: 2024 价格: 25元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

SP防划防震套

编号: 2057 价格: 19元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

PS2垂直座

编号: 2068 价格: 15元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

热门游戏动漫周边

各款游戏动漫周边产品在此集结! 更多产品请关注次世代传媒网站:
www.sjgame.com

最终幻想X-2米凉席

编号: 3014 价格: 39元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

最终幻想X-2笔记本

编号: 3047 价格: 48元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

最终幻想X-2打火机

编号: 3025 价格: 29元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

超大型仙人掌召唤毛绒玩具

编号: 5016 价格: 36元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

多罗毛线玩具

编号: 5027 价格: 20元
● 全不锈钢制造, 有通用
的资讯和生日贺卡
● 特别推荐

机战编年史

研究·牧场物语解惑

研究·口袋妖怪 火红/叶绿

攻略·银河战士 零点任务

小说·恐怖惊魂夜

攻略·逆转裁判3

研究·托尼霍克滑板

攻略·任性妖精

怀旧攻略·火焰气息2

掌上风暴 玩转PDA

GB 不灭的传说

十部应该在GBA复活的游戏

牧场生活十大憾

……还有更多

干玩是没有乐趣的

游戏需要更多交流



《掌机迷》十一辑

3月12日上市

掌机玩家的专门交流平台

196面全彩 定价10元

本期赠送“星之卡比”不干胶贴纸及精美游戏明信片一套

~花组浪漫夜~

**全新内容全新演绎再感动！
高品质画面音质强烈震撼！**

永恒经典

A盘：花组圣诞公演上/神崎雄引退幕后/黎明之花制作花絮

B盘：花组圣诞公演下/黎明之花特典介绍/樱大战历代预告收藏

特殊功能：Dolby Digital(AC3)対応、双语言、可切换中文字幕/活动菜单



上市发卖中
限量发行，邮购从速

定价：23.80元
(邮费另加运费每册2元)

中国制造2003

- 2003年中国手机市场全纪录
- 2003年中国手机市场全纪录
- 2003年中国手机市场全纪录
- 2003年中国手机市场全纪录



中国制造2003

标准掌机典藏

2003

即将上市敬请期待

一书三册 完璧收藏

定价 20元

- 2003年GBA及NDS游戏攻略全纪录
- 2003年掌机周边外传资料大全
- 2003年掌机市场风云记事
- 2003年掌机游戏攻略全纪录
- 第一次做游戏攻略上手——掌机开发流程



标准掌机典藏 2003

掌机秘技 2003



- 日本各大掌机游戏攻略全纪录
- 掌机周边外传资料大全

掌机秘技 2003

S无敌金手指

龙哥点评：热门电影不等于经典游戏，但绝对是引人的大作。秘技很实用。



最终幻想X-2国际版

●游戏推荐度：8 ●金手指实用度：7

※必须码

EC8783CC 1424DAAC



就喜欢金手指

9C8BC5F4 3853089C

9C8BC520 3853089C

※GIL99999999

1CA2C090 1DBC9E0C

龙哥点评：顶级制作的精妙，依旧魅力难挡。此金手指仅助通关，别无他趣。



海贼王-伟大的战斗3

●游戏推荐度：6 ●金手指实用度：7

※M

F01001C0 00128ACB

※游戏时间0

01E3B490 00000000

21E3B494 00000000

※游戏时间9999小时

01E3B490 00000000

21E3B494 0000270F

※最高难度出现

01E3B4B8 00000001

※全部对战舞台

01E3B4BC 0000007F

※全部画廊&隐藏人物

21E3B4C4 FFFFFFFF

11E3B4C8 0000FFFF

※全部卡片收集

21E3B4FC FFFFFFFF

11E3B500 0000FFFF

※全部隐藏人物服装

41E3B504 00100010

0000FFFF 00000000

龙哥点评：深度发掘游戏要素的金手指，完成度固然重要，乐趣亦不可丢。



鬼武者3

●游戏推荐度：9 ●推荐度：9

※Game Master 8

在游戏中按F12到GM8介面，选"记忆体编辑"，在"记忆体位置"处输入008B0000之类的位置，就可以进行相应位置的编辑了，编辑好后按"回到游戏"，即生效了。

FPE2001 在游戏中按*，在到"编辑"里面改。别的工具与此类似

※最强剑+三圣剑+最强甲+弓+枪+无限弹药+反鬼小太刀+苦无99

0089B000 80 00 80 00 80 00 80 00 02 02 02 02 02 00 00

0089B040 FF FF FF FF FF FF FF FF 10 FF 00 10 14 FF 00 30

0089B060 80 FF 00 01 11 FF 00 30 12 FF 00 30 13 FF 00 30

0089B080 1B FF 00 00 1C FF 00 00 1D FF 00 30 15 FF 00 30

0089B070 17 FF 00 30 18 FF 00 30 18 FF 00 30 19 FF 00 30

0089B080 1A FF 00 30 1E 83 00 10 1F FF 00 10 20 FF 00 30

※鬼武者物品内存修改(??为63以内的数目)

008713A0 00 00 00 00 00 00 00 01 99 00 30 02 99 00 30

※药草 丸药

008713B0 03 99 00 30 04 99 00 30 05 99 00 30 08 99 00 30

※替身木牌吸阵符 力石鬼石

008713C0 07 99 00 30 30 01 00 30 31 01 00 30 32 FF 00 30

※莹石红色锁匙 蓝色锁匙 绿色锁匙

008713D0 33 FF 00 10 4F FF 00 30 42 FF

00 30 40 FF 00 30

※忍具 千里眼 魂传之数珠绳梯

008713E0 41 FF 00 30 43 FF 00 30 44 FF 00 30 45 FF 00 30

※木梯 净化钟 地狱门之键武神刀

008713F0 48 FF 00 30 47 FF 00 30 48 FF 00 30 49 FF 00 30

※像之头 纹右碎片 纹左碎片 齿轮

00871400 4A FF 00 30 4B FF 00 30 4C FF 00 30 4D FF 00 30

※金割符 银割符 破魔弓 偷矢

00871410 4E FF 00 30 50 FF 00 30

※破魔箭 毗沙门之笛 需要锁住的值：

生命值：最大248 0089C128

雷鬼力：最大248 0089B1DA

火鬼力：最大248 0089B1DC

风鬼力：最大248 0089B1DE

※魂值：

0089B024

0089B020

※杀人数：

0089B1E0

用最慢模式时，鬼力都是无限的，不知道么改，再就是某些特殊物品，不知道有什么有的能直接用，而有的不能直接用。

一闪：敌人出招快到时出招。

避一闪：按住S，敌人出招快到时按左或右避开它的攻击后出招。

弹一闪：敌人出招后按D防守，打到最后会武器相撞出现亮光，出招！

都是时间上的把握，闪得好，一次可以杀到4个敌人。大怪也一次闪死。但BOSS就没有闪出来过……

※闪的闪可能就是割喉技：

按住上，S+F 一般是前冲，近敌身后为前翻，前翻到敌身后按上+S+F为割喉，遇大怪时是后推倒刺死。

枫的另一个技巧是后翻：S+下，避敌攻击用。

龙哥点评：偶然见到这么一条最新秘技！但不知Game Master 8是什么东西？鬼武者3是当前最热的作品，官方秘技在以后会陆续刊登，现在先登这条凑合着吧。（苦笑！）



秘技征集申

凡有秘技欲与大众分享者，请来信至：北京安外邮局75信箱 秘技天地栏目(收) 100011

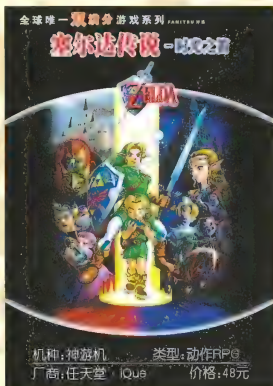
课堂

神

游

机

游戏攻略



(接上期)

塞尔达传说·时光之笛

■特约作者/北京狗狗

时光之笛发售已有一段时间，大家也烧来玩过了吧，是不是觉得很震撼呢？完美的系统、出色的操作感、舒服到极致的运镜，仿佛真实的世界就在你面前一般。本文将抛开攻略，把时光之笛在通关之外的一些要素进行讲解，希望大家能喜欢。为了方便，使用了模拟器的截图，望大家能够原谅，有任何不明白的地方可联络stefanzhao@hotmail.com。



本文大体分为以下几部分：

1: 36颗心之碎片的收集

2: 100个金蜘蛛骷髅碎片的收集

3: 时之笛的所有面具

4: 全部8处大精灵的位置及作用

5: 全部小精灵变奏的位置

6: 时之笛里强敌的获得

7: 除开武器升级一览

8: 在过关时最容易遇到的问题

9: 总结

gerudo_valley这里可以取得4个金蜘蛛的遗骸。



第一个：捉到鸡后，来到桥上向右转，降落到图中红色标记所示的平台，然后转身会看到一个奶牛，一个人，他们的旁边就是软土，种虫子在软土里面，就会有金蜘蛛出现，用刀杀死后即可取得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、虫、鸡、时间限定为白天。



第二个：一进入这里会看到一个小瀑布，如果时间是黑夜，你会在瀑布的最上方看到这个金蜘蛛，

用弹弓或者回旋镖打死它，再用回旋镖拿回即可。条件：童年、回旋镖和弹弓、时间必须是黑夜。

第三个：成年的时候在黑夜来到这里，会在帐篷的后面发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。

第四个：成年的时候在黑夜来到这里，位于帐篷的对面有一个石柱和横梁，在石柱靠近石头的一侧可以发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



gerudo_fortress，在这里可以取得2个金蜘蛛的遗骸。

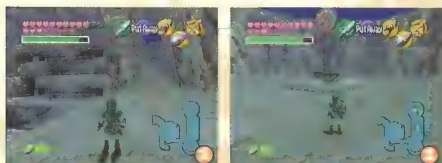
第一个：从牢房里用锁链钩射木板到窗口后，跳到第二层，然后进入二层的入口，一路到达牢房的屋顶，就可以在屋顶的边缘用锁链钩射宝箱，把自己拉到宝箱处，再来图中位置1所示的地方就会看到

以上游戏画面截图取自N64版，在译名上与IQue版可能略有出入，请读者见谅。

红色箭头的金蜘蛛。用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



第二个：在黑夜的时候来到这里的骑马射箭场，进入后往左走（也就是地图的北方），就会在路的尽头的靶子上发现这个金蜘蛛。用锁链钩杀死后取得。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



19 *haunted wasteland*, 在沙漠里 可以取得一个金蜘蛛的遗骸。

顺着旗子一直来到沙漠中的小堡垒，进入堡垒后就会在墙上发现这个金蜘蛛，用锁链钩杀死后取得其遗骸。条件：成年、锁链钩、没有时间的限制，白天和黑夜都可以取得。



20 *desert_colossus*, 巨大的邪神像。在 这里可以取得3个金蜘蛛的遗骸。

第一个：童年的时候在魂之神殿门口的软土里种植虫子即可使这个金蜘蛛出现，用到直接砍死后获得金蜘蛛的遗骸。条件：童年、虫子、时间没有限制。

第二个：夜晚的时候来到魂之神殿南侧（依照地图方位）的干枯的水坑，会发现3棵椰子树，金蜘蛛就在靠近魂之神殿的那棵椰子树上，



用锁链钩杀死后取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、锁链钩、时间必须是黑夜。



第三个：童年的时候在魂之神殿入口附近的软土里面种植一颗种子，等成年的时候，在夜晚搭乘长成的叶子来到比较小的土堆上，就会发现第三个金蜘蛛，直接用刀砍死后取得遗骸。条件：成年、童年时在软土里面种植种子、时间必须是黑夜。

21 *inside_the_deku_tree*, 大树迷宫。 在这里可以取得4个金蜘蛛的遗骸。

第一个：位于迷宫第三层的取得指南针的房间，位置如图，第一次进入迷宫即可取得，当然，以后任何时候来这迷宫都可以取得。取得条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可。



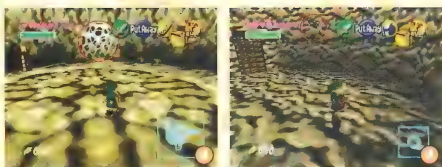
第二个：位于迷宫地下一层的地图右上角的房间，位置如图，用弹弓杀死后从台阶上跳过去并在最高点出刀即可获得。取得条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可，如果用回旋镖的话更容易取得。



第三个：位于迷宫地下一层的地图右上角的房间，位置如图，用弹弓杀死后从藤索上爬上去即可获得。取得条件：童年、不需要任何道具、白天黑夜均可，如果用回旋镖的话更容易取得。



第四个：这个位于迷宫地下一层西北角的房间，这个房间的位置见图，这房间有2个可以用火烤坏的蜘蛛网，其中有一个蜘蛛网的后面是一个杀死后可以获得木棒的那种敌人，杀死它，再用炸弹炸坏它身后的墙，就会出现一个门，进入门后来到一个小房间，里面就是这个迷宫里面的最后一个金蜘蛛，用弹弓或者回旋镖打死，再用回旋镖拿到遗骸。条件：童年、弹弓、炸弹、回旋镖、白天或者黑夜均可，不限时间。

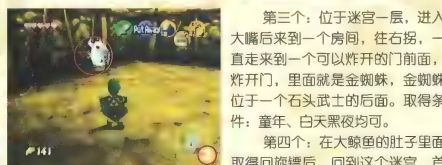
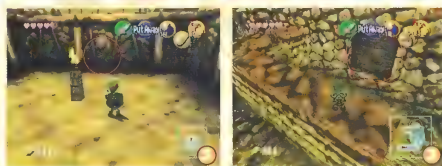
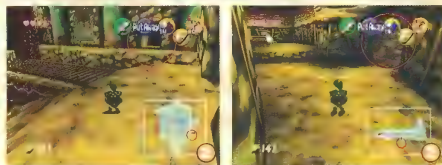


22 dodongo's_cavern, 取得火之圣石的迷宫。在这个迷宫里可以取得5个金蜘蛛的遗骸。

第一个：位于迷宫2层左上角的位置，当你进入一个需要炸弹花引爆很多炸弹花来把一个楼梯炸出来的房间之后，你炸出楼梯，然后爬上楼梯来到2层，在藤壁上你会看见这个金蜘蛛。取得条件：童年、弹弓、白天黑夜均可。



第二个：位于迷宫的一层，它位于进入大迷宫后的右手边的洞穴里，进入该洞穴后，你会看见很多迷你化的关底，他们被打死后会爆炸，你可以引他们图2中所示的位置把门炸开，也可以取得炸弹包后自己用炸弹把门炸开，炸开门后进入到里面的房间，就可以看见金蜘蛛，杀死后你会发现遗骸的高度有点高，够不到，而这个时候你还没有回旋镖，不过没关系，用“Z”键锁定后，拔出刀来跳砍即可拿到。当然，也可以等拿到回旋镖之后再回来拿。取得条件：童年、回旋镖（有无可）、白天黑夜均可。



第三个：位于迷宫一层，进入大嘴后来到一个房间，往右拐，一直走到一个可以炸开的门前面，炸开门，里面就是金蜘蛛，金蜘蛛位于一个石头武士的后面。取得条件：童年、白天黑夜均可。

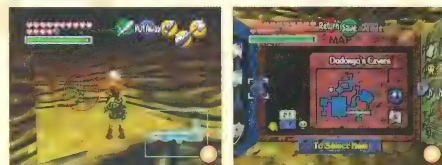
第四个：在大鲸鱼的肚子里面取得回旋镖后，回到这个迷宫，首



先来到中央的有激光守卫的平台上，再跳到平台东侧可以上到2层的柱子上，并来到2层，然后按照图中的路线行进，一直来到用炸弹花炸出台阶的那个房间，由于是绕过来的所以这个平台没有下降，从平台西面的藤蔓爬上去就可以来到金蜘蛛的面前了，用弹弓或者回旋镖杀死金蜘蛛后，再用回旋镖拿回遗骸。条件：童年、回旋镖或者附加弹弓、时间没有限制。



第五个：成年的时候来到dodongo's_cavern，进入大厅以后再进入地图东侧的房间，这个房间的特征就是有很多会自爆的小怪物从地底下钻出来。来到图中所示的位置，会看见第五个金蜘蛛，同时小精灵也会变绿并且飞到金蜘蛛所在的平台，这个时候吹稻草人之歌，稻草人就会在上方的平台出现，用锁链钩上去即可来到金蜘蛛的面前，直接用刀砍死即可取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、锁链钩、稻草人之歌、时间没有限制。



23 inside_jabu_jabu's_belly, 大鲸鱼的肚子里面。在大鲸鱼的肚子里面一共可以取得4个金蜘蛛的遗骸。

第一个：位于B4，也就是地下一层，在这个屋子里，有一个开关用来控制水位的高低，你踩上去那个开关，水位就会升高，这个屋子里的金蜘蛛就位于水池侧面的藤茎墙壁上，上面还有一个洞进去里面可以



取得具有回复作用的粉红精灵，具体位置见图。条件：童年、弹弓或者回旋镖、时间不限，白天黑夜均可取得。



第二个：位于B1，也就是地下一层，层数和刚才的第一个是一样的，但是屋子是不同的，首先你要从一层的原来有绿色柱子的那个坑跳下去，如图，这样你就来到了地下一层，你可以看见金蜘蛛就在距离你很近的地方。你用弹弓射死它，再用回旋镖把金蜘蛛的遗骸取回来。条件：童年、弹弓和回旋镖、时间不限，白天黑夜均可取得。

第三个：很简单，就位于第二个的旁边，很容易取得，其余一切同第二个。条件：童年、弹弓和回旋镖、时间不限，白天黑夜均可取得。



第四个：这个位于进入关底boss之前的那个房间里，位置在1F，就位于图中所示的长有藤蔓的墙上，很容易就能发现的，用弹弓或回旋镖打死它，爬藤蔓上去就可以取得了。条件：童年、弹弓或者回旋镖、时间不限，白天黑夜均可取得。

24 forest temple.在森林的神殿里面一共可以取得5个金蜘蛛的遗骸。

第一个：这个位于森林神殿第一层最开始你进入的房间里，这个房间里面会有两只狼来攻击你，你进入这个屋子以后，会看见图中所示的右边的墙上有藤蔓（红色标记处），顺着这个藤蔓爬上去就会看到金蜘蛛，你首先爬上位置1所示的木头平台，再在平台上用锁链钩杀死位置2处的金蜘蛛即可。条件：成年、锁链钩、时间不限。



第二个：这个金蜘蛛位于一层有四个火炬的大厅里面。在大厅最北边的门的右侧的墙壁上可以发现这个金蜘蛛，还使用锁链钩杀死后取得其遗骸。条件：成年、锁链钩、时间不限。



后取得其遗骸。条件：成年、锁链钩、时间不限。



第三个：这个和第四个如果你没有加长锁链钩的话，取得的方法都很复杂。推荐取得长锁链钩以后再来这里取得这两个金蜘蛛的遗骸。

短锁链钩：这个金蜘蛛位于东北角的庭院里面。你会发现使用短锁链钩是够不到它的，没有办法，只能绕路过去了，我们的目的地就是金蜘蛛上方的那个平台。回到大厅，进入大厅西边的门，在旋转通道扭曲的时候通过（门口眼睛睁开状态），一路来到第二个可以扭曲的长廊，如果长廊不扭曲，那么通过笔直长廊来到通过火焰射箭把墙上的冻住的石头融化开的地段，再使第二段扭曲长廊处于扭曲的状态，返回跳下长廊之前的屋子的地洞里，就会来到一个铺着黑白地砖的房间，进入房间图中所示的通道，即可来到庭院的平台上，顺着平台的边缘翻下去，就会来到金蜘蛛的下方的平台上，这下距离就近了，使用锁链钩，杀死后取得金蜘蛛的遗骸。条件：成年、短锁链钩、时间不限。

长锁链钩：来到庭院里，直接使用锁链钩，即可杀死后取得。条件：成年、长锁链钩、时间不限。

【未完待续】





WORLD SOCCER

Winning Eleven®

INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2

厂商: KONAMI

发售日: 2004.2.19

类型: SPG

价格: 6980日元 其他: ——

■文/完全实况攻略组 编辑/宇部

国际版与前作的对比

1: 取用DVD-ROM媒体使读取速度有所改善, 背景音乐比前作更富动感。

2: 《WE7》比《WE7》增加了不少全新的动作。如: 凌空射门、球员犯规后会拉起被压倒的对手、进球庆祝动作、球员被侵犯而失去平衡的动作、守门员防高空球的动作等等。

3: 皮球的运行更真实。如: 长传的弧度、皮球受不同方向同时撞击后的不规则走向等等。

4: 更注重整体的攻防战。在WE7中, 由于盘带过人很难再像WE7那样利用速度强行突破, 因此其难度增加不少, 再加上传球精度的提高和速度的提升都使得我们应更重视建立在整体配合上的战术打法。而进攻球员反越位AI的追加, 使我们对整个后防线的越位陷阱和拖后防线战术提出了更高的要求。

5: 拼抢空前激烈。本作的身体对抗程度比系列作都要激烈得多, 尤其体现在电脑AI控制的球员的争

抢, 由此使我们经常可看到赛场上出现人仰马翻的场面。

6: 射门被全面强化! 远射威力实现, 即使球员能力不强在禁区外的射门也不难射偏; 头球的作用也被大幅强化, 攻门时顶出的皮球速度很快, 可预知头球破门将成为很多玩家本作的重要得分手段!

7: 判罚原则的合理化。前作手球出现频率过高, 使广大玩家怨声载道, 而本作手球判定的修正使其出现率降到了一个较合理的水平, 有利原则的判罚更符合现实情况, 只要进攻方被犯规后而皮球也被夺去的, 裁判都会吹停比赛, 而将发

球权重新交还给进攻方, 更严厉的吹罚制度, 使恶意的侧面和背后铲球都会被亮出红牌。



一新追加的射门动作之一——凌空侧身脚背大力抽射!

非实况球队名单资料

■ドイツ-GERMANY-德国 (非实名)

游戏中日名	真实日名	真实英文/中文名字	真名	背号	年龄
GK					
カールム	オリバー・カーン	Oliver Rolf KAHN/卡恩	KAHN	1	30
レーマヌ	イエンス・レーマン	Jens LEHMANN/莱曼	LEHMANN	12	45
DF					
フルドリツエ	アルネ・フリードリヒ	Arne FRIEDRICH/弗里德里希	FRIEDRICH	2	44
ヴェナルツ	クリスティアン・ヴォーニス	Christian WOERNIS/沃恩斯	WOERNIS	4	47
ナム	トビアス・ラウ	Tobias RAU/劳	RAU	3	18
ヒスツエル	アンドレアス・ヒンケル	Andreas HINKEL/辛克尔	HINKEL	7	41
バツマム	フランク・バウマン	Frank BAUMANN/鲍曼	BAUMANN	6	42
レルナ	マルコ・レーマー	Marko REHMER/雷默	REHMER	14	
メシセンガー	クリストフ・メツェルダ	Christophe METZELDER/梅茨德尔	METZELDER	19	39
ノドコロ	イエンス・ノヴォトニー	Jens NOWOTNY/诺沃特尼	NOWOTNY	23	
MF					
ラネロイ	カルシュテン・ラメロウ	Carsten RAMELOW/拉梅洛	RAMELOW	5	40
バノック	ミハエル・バラック	Michael BALLACK/巴拉克	BALLACK	13	32
スマイダー	ベルント・シュナイダー	Bernd SCHNEIDER/施奈德	SCHNEIDER	10	46
フリンズ	トルステン・フリンクス	Torsten FRINGS/弗林斯	FRINGS	20	15
ケイク	セバスティアン・ケール	Sebastian KEHL/凯尔	KEHL	8	
イルマース	イエニス・イエレミース	Jens JEREMIES/杰里米斯	JEREMIES	21	35
ダミツラ	セバスティアン・ダイスラー	Sebastian DEISLER/代斯勒	DEISLER	22	33
ベラ	ヨルグ・ボehme	Joerg BOEHME/伯默	BOEHME	15	
FW					
ボツチエ	フレディ・ボビッチ	Fredi BOBIC/博比奇	BOBIC	9	
クノリー	ケビン・クラニ	Kevin KURANYI/库兰伊	KURANYI	17	
クノード	ミロ斯拉フ・クロゼ	Miroslav KLOSE/克罗斯	KLOSE	11	38
フゾンダー	パウル・フライアー	Paul FREIER/弗赖尔	FREIER	16	
ノイブエ	オリバー・ノイビル	Oliver NEUVILLE/诺伊维尔	NEUVILLE	18	37

■ オランダ - NETHERLANDS - 荷兰 (非実名)

游戏中日名	真実日名	真実英文・中文名字	背名	背号	容貌
BK					
ファン・ゼル・ハール	エドウィン・ファン・デルサル	Edwin VAN DER SAR/范德萨	VAN DER SAR	1	157
バレルモルス	サンダー・ウェステルフェルト	Sander WESTERVELD/韦斯特维德	WESTERVELD	16	
DF					
チュエタウ	ヤープ・スタム	Jaap STAM/斯塔姆	STAM	3	158
フランク・デ・ムール	フランク・デ・ブール	Frank DE BOER/弗拉克・德波尔	F. DE BOER	4	161
ライギナー	ミハエル・レイツイハー	Michael REIZIGER/雷齐格	REIZIGER	2	36
ウーリマー	アンドレ・オーイエル	Andre OOLIJER/奥伊耶尔	OOLIJER	15	
ファン・ブロックオースト	ファン・ブロンクホルスト	Giovanni VAN BRONCKHORST/范布隆奎斯特	BRONCKHORST	20	34
MF					
ホフー	フィリップ・コクー	Phillip COCU/科库	COCU	5	159
ファン・ボックル	マルク・ファン・ボメル	Mark VAN BOMMEL/范博梅尔	VAN BOMMEL	8	166
ターリット	エドハー・ダービッツ	Edgar DAVIDS/戴维希	DAVIDS	8	18
ファン・ゼル・ガルト	ラファエル・ファン・デルヴァルト	Rafael VAN DER VAART/范德法特	VAN DER VAART	10	169
ボフケルト	ポール・ボスフェルト	Paul BOSVELT/博斯维尔特	BOSVELT	13	165
スマイネル	ウェスレイ・スナイダー	Wesley SNEIJDER/斯内德	SNEIJDER	22	
セーノルク	クラレンス・セードルフ	Clarence SEEDORF/西多夫	SEEDORF	23	20
FW					
ゼンゲン	ボウデウィン・ゼンデン	Boudewijn ZENDEN/岑登	ZENDEN	18	170
ファン・ゼル・メイド	アンディ・ファン・デルメイデ	Andy VAN DER MEYDE/范德梅德	VAN DER MEYDE	7	168
クライバード	パトリック・クライフェルト	Patrick KLUVERT/克鲁伊维特	KLUVERT	9	19
ファン・ミステルローム	ルット・ファン・ニステルロイ	Ruud VAN NISTELROOY/范尼斯特鲁伊	V. NISTELROOY	21	163
ハーフセウバリンク	ジミー・フロイド・ハッセルバインク	Jimmy Floyd HASSELBAINK/哈塞尔巴因克	HASSELBAINK	19	17
ファン・オーイドルク	ピエール・ファン・ホーイドンク	Pierre VAN HOEIJDONK/范霍伊东克	VAN HOEIJDONK	17	35
マハリー	ロイ・マカーイ	Roy Rudolphus Anton MAKAAIJ/马凯	MAKAAIJ	12	164
オーヘムナルス	マルク・オフエルマウス	Marc OVERMARS/奥维马斯	OVERMARS	11	160
ロッケル	アリエ・ロッペン	Arjen ROBBEN/罗本	ROBBEN	14	167

■ チェコ - CZECH - 捷克 (非実名)

游戏中日名	真実日名	真実英文・中文名字	背名	背号	容貌
GK					
チェモ	ペトル・チェヒ	Petr CECH/切赫	CECH	1	
ブナデク	ヤロミール・ブラジエク	Jaromir BLAZEK/巴场	BLAZEK	16	
キルムギー	アントニン・キンスキー	Antonin KINSKY	KINSKY	23	
DF					
ウーレシ	トマシュ・ウイファルシ	Tomas UJFALUSI/乌伊法卢西	UJFALUSI	3	
ボスク	レネ・ボルフ	Rene BOLF/保夫	BOLF	5	
グリネラ	ズデネク・グリゲラ	Zdenek GRYGERA/格里费拉	GRYGERA	2	
ヒブスマン	トマシュ・ヒュブシュマン	Tomas HUEBSCHMAN	HUEBSCHMAN	17	
ヨハン	ペトル・ヨハナ	Petr JOHANA/约翰阿	JOHANA	20	
イタレタ	マルティン・イラネク	Martin JIRANEK/吉阿奈克	JIRANEK	13	
MF					
ヤコロウスキ	マレク・ヤンクロフスキ	Marek JANKULOVSKI/扬库洛夫斯基	JANKULOVSKI	6	
ガラエク	トマシュ・ガラセク	Tomas GALASEK/加拉塞克	GALASEK	4	
ネトレト	パヴェル・ネドヴェド	Pavel NEDVED/内德维德	NEDVED	11	
ポボフスキー	カレル・ポボルスキー	Karel POBORSKY/波波斯基	POBORSKY	8	
ロシツキー	トマシュ・ロシツキー	Tomas ROSICKY/罗西基	ROSICKY	10	
ドルマエク	リハルド・ドスターレク	Richard DOSTAREK	DOSTAREK	19	
ティーベ	ロマン・ティーツェ	Roman TYCE/蒂斯	TYCE	21	
グレットン	パトリック・ゲデオン	Patrik GEDEON/戈登	GEDEON	22	
パロデク	シュテパン・ヴァクハウセク	Stepan VACHOUSEK/瓦科斯科	VACHOUSEK	14	
FW					
ケマー	ヤン・コレル	Jan KOLLER/科勒	KOLLER	9	
スミテル	ヴラディミール・シュミツェル	Vladimir SMICER/斯米切尔	SMICER	7	
バローム	ミラン・バロシュ	Milan BAROS/巴罗什	BAROS	16	
ロコベネツク	ヴラディスラフ・ロクヴェンツ	Vratislav LOKVENC/洛克文茨	LOKVENC	12	
スライテフ	イジ・シュタイナー	Irni STAJNER	STAJNER	18	

(未完待続)

创造 游戏方程式 GAME EQUATION

~ 游戏从业者的传奇 ~

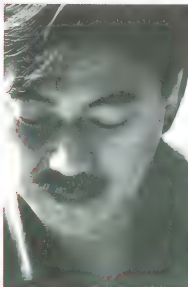
幻想的缔造者 FINAL FANTASY IX

《最终幻想》对世人和SQUARE来说无疑是一个璀璨的梦幻，而这个梦幻的缔造者则是坂口博信。

坂口博信生于1962年，出生地是茨城县日立市。大学时代就读于横滨国立大学工学部电气情报工学科。其实在高中时代坂口博信并不是想做一名游戏制作人，当时的他最大的爱好就是音乐，而他当时的梦想也是做一名音乐家，时至今日，他回忆当初的时光时还这样描述：“当时每天都是和音乐在一起，伴随自己身边的就是吉他等一些乐器，自己也经常用钢琴谱一些曲子，难怪家里人都说我是半学无术的不良少年。而我则经常说如果从我的身边取走音乐的话我将一无所有。”进入大学之后，坂口博信的生活环境发生了很大的变化，当时初到横滨的时候，他只是有一个住的地方，仅此而已，环境的改变使得坂口的生活发生了很大的改变，而在这个时候，坂口开始对数学和物理发生了浓厚的兴趣。在当时，田中弘道（现在一位著名的游戏制作人，代表作品是《圣剑传说》）和坂口博信是同班同学，从高中时代开始，田中就已经在秋叶原“游荡”，因此被人们称为“计算机高人”。所以，大学的时候两个人经常跑到一起在宿舍里面研究APPLE II电脑，因为在当时，APPLE II电脑上面的游戏确实使得坂口很震惊，尽管那些游戏现在看来再简陋不过了。而当时留给坂口印象最为深刻的游戏就是1982年的《Ultima II》，这款游戏给了坂口很大的震撼和启发，为了将这款游戏好好的通关，坂口还特意学习了英语，也许坂口博信的RPG情节就是从现在开始的吧。在这之后，大学生活中的坂口尝试着在APPLE II电脑上制作自己的游戏软件，游戏很快变成了他生活中惟一的焦点。

在大学三年级春季休假的时候，坂口博信和田中弘道二人决定利用假期的时间做一些兼职活动，于是他们二人开始阅读求职情报方面的杂志，而在这个时候SQUARE发出了募集情报，于是他们二人就去应聘了并成功进入了SQUARE游戏制作公司。当时的SQUARE是电友社的一个分支部门，而他们工作的地点是在横滨日吉的一所公寓内，同组的工作人员总共才有五个人。就是在这种艰苦的条件下，坂口制作了自己的第一款游戏——《死亡陷阱》。应该说这款游戏是汇集了坂口博信的所有身心的作品，无论是游戏程序的设计，还是游戏画面和地图的编辑，甚至是游戏的音效等等，坂口博信都有份参与其中，然而这部作品上市后的反映却让他大为失望和沮丧。

八十年代中期，任天堂的FAMICOM正处在鼎盛时期，虽然在1985年的时候电友社就已经成为任天堂的签约游戏开发商，但慢慢的任天堂对软件开发商有着非常严格的筛选政策，所以电友社一直没有什么好的发展，虽然在这个时期坂口博信制作了诸如：《国王的骑士》、《出击大作战》等游戏，但是也没有获得什么好的反映。这个时期风行的游戏大多是动作游戏，而坂口博信却想把优秀的情节加入到游戏中去，从而制作出一款RPG游戏。1986年5月7日，ENIX公司推出的《勇者斗恶龙》在动作游戏占统治地位的情况下成功一鸣惊人，角色扮演游戏由此进入蓬勃发展时期，这款游戏的制作人堀井雄二显然成为无数人羡慕的对象。同年正式成立的史克威尔（Square）株式会社合并电友社游戏开发部门后最终成为独立的游戏开发公司，但在激烈的竞争中前景并不看好。坂口博信在认真研究了《勇者斗恶龙》后，决定制作一款与之风格截然不同的RPG游戏，在游戏中，坂口决定以“电影”的方式来讲述游戏的剧情，这部作品就是举世闻名的《最终幻想1》。至于为什么取名为“最终幻想”，坂口说：“当时我的事业并没有什么好的发展，而我制作的游戏也没有什么好的反响，于是我就想干脆再作最后一部游戏吧，如果不好，我就回学校去，于是我就决定叫它《最终幻想》，而幻想则是影射我未能实现的理想。”然而坂口博信却没有想到，他自认为“最终”的游戏却一直延续了下去并成为当今世界注目的焦点。



1987年12月18日,《最终幻想》发售。这款只有1兆容量的游戏没有成为史克威尔的强项,当年发售量即达52万份,即是说当年1月推出的《勇者斗恶龙II》也未能挡住它耀眼的光芒,史克威尔由此平步青云,很快与ENIX并肩成为日本RPG界的绝世双雄。坂口博信的人生也转入了雨过天晴后的一帆风顺,1991年他升任史克威尔公司副总裁,1995年又兼任史克威尔(美国)公司总裁。2000年5月11日,美国E3展示会上坂口博信荣获互动娱乐艺术学院颁发的大名殿堂大奖。说到《最终幻想II》的成功,还有三个人功不可没:美工大师野喜孝、承袭最终幻想系列全部音乐的植松伸夫和来自伊朗的资深程序员NASIR GEBELLI。

说到《最终幻想II》的音乐,坂口博信回忆说:“当时植松伸夫先生给我看他为《最终幻想II》创作的曲,我听了之后马上予以了坚决的否决,并要求他重新作曲,然而片刻之后他就拿了新的过来,我怀着惊讶和怀疑的态度听完之后大为赞赏,而这时植松君却说:‘曲子其实没有变,只是播放的顺序变了。’我听了之后也不禁笑了。”来自伊朗的资深程序员NASIR GEBELLI为《最终幻想II》的成功作出了巨大的贡献,不光如此,之后的二代和三代也是由他负责程序设计的,到了后期,NASIR GEBELLI由于护照和签证的问题而不得不回到美国去,而在这之后,坂口博信遇到的程序方面的问题都是通过国际电话请求NASIR GEBELLI而得到帮助的。坂口回忆到:“他真的是一个天才,当时在游戏中遇到不能解决的BUG时,我就会打国际电话给他,而他总是能够根据我的描述而找到合适的解决方法!”

在《最终幻想II》获得巨大的成功之后,坂口博信和他的制作组继续着《最终幻想》的神话。《最终幻想2》卖了78万套,《最终幻想3》更是首次突破百万大关,达到了140万套;到了SFC时期,《最终幻想4》取得了144万套的销量,《最终幻想5》卖了245万套而《最终幻想6》最终有255万套的销量,FC和SFC所有版本的《最终幻想》游戏的销量突破了1000万。(以上数字都是日本地区的销量)在1993年,SQUARE决定在美国发售《最终幻想》,《最终幻想》从此走上了世界舞台。

随着游戏主机性能的逐步升级,史克威尔渴望着在游戏中以更多绚丽画面表现出磅礴气势,这与保守持重强调游戏乐趣性的任天堂截然不同。当索尼公司在1994年底推出PS主机后,任天堂尚在开发中的N64在游戏载体容量上立刻相形见绌,迫切需要大容量载体来表现华丽声光效果的史克威尔几经考虑最终倒戈投向索尼。1997年初发售的《最终幻想7》以3CD的超大容量震撼了整个游戏界,华丽的CG动画和优美的故事情节把这款游戏深深铭刻在所有99PS玩家心中,从此奠定了坂口博信所提出的“电影化发展”的新路线。随后的《最终幻想8》、《最终幻想9》及《最终幻想10》都沿着这条道路走过来,更高品质的CG动画和越来越曲折凄美的剧本让玩家们的屢屢发出由衷的赞叹,尽管仍属于RPG,但游戏中却夹杂了其它游戏成分和多种艺术表现形式,这在超任时代完全是无法想象的事。

在制作《最终幻想7》的时候,坂口博信所领导的制作小组已经达到了100人,而在这之前,坂口是想都不敢想的事情,要知道制作《最终幻想》的时候,整个制作小组只有6个人——坂口博信、石井浩一、NASIR GEBELLI、天野喜孝、植松伸夫和河津秋敏。然而正是这六个人缔造了《最终幻想》



坂口的成名作

的辉煌!从这之后,更多名字不断出现在《最终幻想》以及其他史克威尔大作的结尾画面中,如青木和彦、伊藤裕之、北瀬佳范、川津秋敏、寺田宪史、时田贵司、直良佑、成田贤、野岛一成、野村哲也、松野泰己、松村靖、皆叶英夫、浜口史郎、藤井明等,正是这些在程序、音乐和美工方面各有建树的天才们造就了史克威尔公司的惊人辉煌,有兴趣的朋友可以去找找当年史克威尔作品,特别是角色扮演类,每一部都堪称经典的说法绝不夸张。

继《最终幻想》之后,《寄生前夜》系列和PS2上的《保镖》等大作无不伴随着大容量高品质的CG动画而来,甚至《最终幻想》电影版完全以视觉技术为卖点。坂口等人没有想到这正为失败埋下了祸根,高品质动画固然令人大饱眼福,但随着容量的增大开发成本也越来越高。在追求精美得近乎乱真的视听效果之际,坂口博信忽略了对于人物精神内涵的发掘。《最终幻想:灵深处》不愧为有史以来最精美的电影,但它在日美两地公映后均遭遇滑铁卢折扣射出残酷的现实。史克威尔做梦也没有想到一纸白试百灵的手术刀搬到银幕上居然不奏效,这是因为坂口博信忽略了游戏软件的主要受众大多为感情细腻的青少年,只要一点点的波澜壮阔和跌宕起伏,加上精致的画面和优美的背景音乐就可让他们折服,但电影院中的观众更多是历经人世沧桑的成年人,他们追求的并不完全是视听效果,缺乏对人性内蕴刻画的作品即便再精美最多也只能赢得哑然一笑。

随着网络经济的崛起,坂口博信也敏锐捕捉到因特网上的商机。在他的大力鼓动下史克威尔积极筹建Play Online在线游戏系统,希望将《最终幻想》系列能在这未来的战场上成功站住脚跟,而《最终幻想11》正是这样一款纯网络游戏,虽然游戏开始运营的时候充满了阻力,SQUARE也因此负债,由于史克威尔出现创纪录的首次财政赤字,作为直接责任人的坂口博信也不得不引咎降职。2002年2月8日,坂口博信辞去社长职务改任游戏开发部行政监职。但是现如今这一个情况已经得到了改善,SQUARE在网络方面的经营也初有利润了,相信这样一种被赋予新的内容和精神的《最终幻想》一定会取得最终的成功!

经过多年的辉煌之后,坂口博信面临着更大的挑战,现在的SQUARE(或者说是SQUARE-ENIX)已经不是当年的小公司,而是世界可以呼风唤雨的大厂商了,公司的未来也自然是人才济济,坂口要想保住自己的地位自然要有更加出色的表现,最重要的是,软件开发依旧由他把控,最重要的是《最终幻想》在玩家心目中已经有了半世无双的号召力,坂口博信的传奇显然并没有走到终点,他与SQUARE(现在的SQUARE-ENIX)的数百名制作精英一定会在不久的将来为我们创造更多更优秀的游戏软件。

■责编:宇阳

最终幻想 I 【ファイナルファンタジー I】

●发售日期:87/12/18 ●机种:FC ●价格:5990日元

游戏的剧情主要围绕四位光之勇者冒险而展开。虽然也是一款RPG游戏,但是该作却有着一系列和《DQ》截然不同的系统和设定。例如在游戏中,人物的等级和经验达到一定的数値时就可以转职,从而向更高的职业发展。同时,飞空艇的加入也是一项伟大的创新。在游戏中,玩家可以清楚的看到主人公和舞者们到哪儿哪儿去。在制作上,非常令人震撼的,大量的表现性画面也引起了人们极大的关注。据说,正是这种“电影化”游戏的设计理念一直指引着后来的发展。



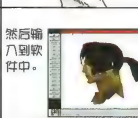


包先在脸上涂特殊的物质。

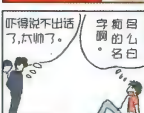
取下后加工成道具模型。



最后还有捕捉表情的工作。



基本上就是这样，二位有什么意见吗？



现在明白了吧？

到绝不平！



成门!!



然后，K! 饰演明智左马介，男人饰演杰克，IC饰演明智左马介？



大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.99

飞月

留言板

其实飞月最近收到了不少的好画，可惜都不能用，比如那封口的胶水粘得太紧把画也粘在一起，水彩纸还有了皱裂连信封整张画糊等等……只好各位画者稍微注意一点，你按一下我们的来稿啦。每当飞月想起要面对他们那一种可以杀死人的目光时，就像你要吃下一整片席全席一样恐怖。



1 FFX-2 广西省 黄永发

可爱！圆圆胖胖的尤利帕三人组真是太可爱了！尤其是那个板着一张豆包脸的帕因，看起来呆呆傻傻的，如果有卖她的娃娃我一定头一个买！



1 王国之心2 广东省 郑继烈

真的不太喜欢这种“大脚”的人设，如果光是在用米奇、唐纳德身上也就罢了，用在索拉等人的身上实在是太怪了……

一幅普战士 黑龙江 李光
福音战士 永远的经典！不管剧情设定是多么的晦暗难懂，但总是有无数的小伙伴仍旧为它如痴如狂，这大概就是经典的力量吧。



2004.3.15
张朝晖 一零二



1 高达的m口 广东 梁谨尹
可怜的伊扎克……难道这就是他与基拉之间的孽缘的起因吗？

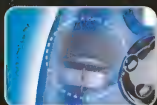


1 零二红蝶 上海市 克舟平台
真的非常喜欢《零》这款游戏，它带给我的游戏体验比起那些单纯追求视觉刺激的射击游戏要有趣得多了。



1 宿命传说2 广东省 郑继烈
飞月一直非常喜欢那种陆美的画风，比起藤岛康介来她的画似乎更富有幻想色彩，也比较符合作品的背景设定。

BETOP
北通产品



两个电机
感受左右方向的多重振动



压力感应设计
体验轻重不同的线性控制



三段50mm上下调节



三段40度前后调节



BTP-2431

爽



北通

方向盘
2431
BETOP RACING WHEEL

PS2
游戏控制
精品推介

快乐指南



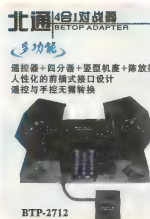
BTP-2121



BTP-2521



BTP-2433



BTP-2712

- + 北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，让您地无后顾之忧。
- + 技术支持：020-38738400及 support@betop-cn.com，及时为您解答，扫除一切疑难杂症。
- + 在线即时服务QQ号：176634，如您我们在您的身边，随时待命。
- + 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请观临我们的网站：www.betop-cn.com。
- + 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
- （服务时间：每周七天制，每天 8:30-17:30）

永恒的CD! 电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购

 <p>吉卜力动画主题曲 ● 简称: 吉卜力 编号 C01</p>	 <p>樱大战珍藏CD ● 简称: 樱大战 编号 A02</p>	 <p>超时空要塞珍藏CD ● 简称: 超时空 编号 A05</p>
 <p>动漫歌曲精选集CD ● 简称: 动漫精选 编号 C02</p>	 <p>樱大战珍藏CD2 ● 简称: 樱2 编号 B01</p>	 <p>合金装备本质珍藏CD ● 简称: 合金2 编号 B05</p>
 <p>寂静岭珍藏音乐CD ● 简称: 寂静岭 编号 C03</p>	 <p>KONAMI游戏金曲集CD ● 简称: KONAMI 编号 C04</p>	 <p>恶魔与天使珍藏CD ● 简称: 恶魔天使 编号 A03</p>
 <p>街霸3音乐精选集CD ● 简称: 街霸3 编号 C05</p>	 <p>王国之心音乐精选集CD ● 简称: 王国之心 编号 C06</p>	 <p>最终幻想XI珍藏CD ● 简称: FF11 编号 B04</p>
		 <p>任天堂全明星交响曲CD ● 简称: 任天堂 编号 B06</p>

CD定价: 6元/张 (免收邮费)

优惠办法 一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠!

注意 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)

例如: FF11-10(A01) 樱大战(A02) 合金2 (B05)

邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部 (邮资免取) 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177

北京超时空游戏制作培训学校面向全国招生



国内第一家游戏软件制作培训学校——北京超时空游戏制作培训学校面向全国招生, 我们拥有专业的师资, 良好的学习环境, 并斥巨资从美国引进一大批UNIX专业图形工作站 (SUN, SGI) 及图形制作软件用于教学 (SGI 及美国硅谷图像公司是世界顶级图形图像制作设备的供应商, 是美国梦工厂, 日本SQUARE, ENIX, SONY和任天堂的主流制作平台。开设的课程分为九个月游戏软件制作人才速成部、两年制的游戏软件制作人才出国预科

部。学校地处中国IT业的中心, 北京中关村信息产业基地, 上地国际科技创业园。学员毕业后学校负责推荐到: 国际或国内知名的游戏制作、软件、动漫画公司任职或安排到日本, 美国的游戏制作学校继续深造。

敬告: 本校应电脑游戏软件制作产业飞速发展要求, 近日又从国外购置了目前游戏制作产业最先进的设备, 并且从著名的高校聘请了一流的教师, 学校决定于2004年2月15日开始提高学费。详情登录: WWW.CSKGT.COM

宗旨: 雄厚的师资+专业的设备=造就高科技人才的基础

招生电话: 010-82896123, 010-82896124, 010-82896125, 010-82896127 传真: 010-82896127
联系人: 李老师, 尹老师 报名地址: 北京中关村, 上地国际科技创业园 邮编: 100085 E-mail: cskgt@cskgt.com

日文地狱

大寺山~

星川明人

责编/宇部



到上次的课为止，我们已经把假名中的“清音”全部糟蹋了一遍，接下来我们继续糟蹋日文假名中的“浊音”。其实浊音除了发音与清音有区别之外，其他的就没什么了。写法就是在清音上面加上两个点。

这次糟蹋的浊音是“g(ガ)”、“b(バ)”、“d(ダ)”、“g(グ)”、“b(ブ)”、“d(ド)”，罗马发音顺序是“ga”、“bi”、“bu”、“ge”、“be”、“go”。下面我们开始正式糟蹋。

爱的彼岸

记得在上初中的时候曾经看到过一本少女漫画，叫做“爱(あい)の彼岸(ひがみ)”，因为当时还没有学日语，所以就翻译成了“爱的对岸”……后来学了日语才知道，这个“彼岸”在日语中是指“春分时节、秋分时节”。“暑き寒きも彼岸まで”这句话就是提到中国节气时常说的“春分去寒，秋分去暑”。

缝补

“缝(つ)はぎ”在日语中的意思有两个，一是指衣服的“缝补”，二是指“东拼西凑”。打个比较简单的比喻，假如明人在做日文地狱的时候没有用心，只是随便找些单词或者其他琐碎的东西来



糊弄，就可以用“缝(つ)はぎ”来形容，另外还可……喂！等等！老爷们这是什么眼神！我只是打个比方而已！我有很认真的做日文地狱！真的有啊！

偶然

“偶然(くうぜん)”在日语中的含义与中文相同，都是“偶然”的意思。说起来，这个词还是真的好使呢。比如某位独身的老爷喜欢上了一个女孩，但是由于性子小而

不敢向那个女孩告白，只有每天下课后在那个女孩的后面偷偷地跟着她，一旦被女孩发现的时候就可以说“あ、偶然だな〜”，意思就是“啊，碰到你真巧啊”……当然，大家不要这样戏，会被当作变态。~(一一)

过激

“过激(かげき)”的歌剧(かげき)……“过激”与“歌剧”这两个词除了读音相同外就没有什么关系了，句子翻译直译成“过激的歌剧”就可以了……把它们两个放在一起仅仅是因为它们的读音相同而已……仅此而已，毫无其他意义……

御一起

“御(ご)一緒(いっしょ)に”，这句话的意思就是“请一起来吧”，“一緒”就是“一起”的意思，至于前面的“ご”是一个接头词，没有实际含义，仅仅是表示对听话人的尊敬，通常对上司或者陌生的长辈讲话时用的比较多。

【日文中毒】



祝明人君生日快乐☆

马鹿物语

[だめだ！もうだめだ！]

中国有句俗语，叫做“物极必反”，就是指事物发展到极端之后就会开始向相反的方向转化……正可谓“万变不离其宗”，就连恶搞这玩意也是这样。偶尔来一下，那就恶搞，长时间的这么下来，那就是病了。

最近尤其这样认为，明人这本来就不怎么灵光的脑袋如今更是想不出什么正经事情来，没事儿脑子里就念叨着“近看是头猪，远看是头猪，走近一看，妈呀！猪！”，所以请各位老爷允许明人在这里歇一下……

“だめだ！もうだめだ！”

(“不行了！真的不行了！”，土语翻译就是“扛不住了！真扛不住了！”)

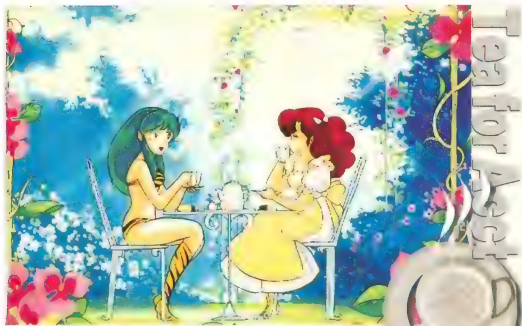
唉，看来前些日子那个“呼呀正经！抵制荒诞”的口号还是要继续喊下去。说起来，这个月去相熟的店家买游戏的时候还有碰到一位电软的读者，而且两人就这个问题进行了长时间的深刻的磋商……

“明人君啊，你平时是不是老是病发状啊？”

“……………”

“……………”

“だめだ！もうだめだ！”



三栖下午茶

「福星小子」中最悲惨的配角

当我们对《犬夜叉》追捧有加,对《相聚一刻》津津乐道,当我们对《人鱼之森》赞叹不已时,是否还有人记得20多年前曾经有一部叫做《福星小子》的作品呢?《福星小子》是高桥留美子老师从1979到1987年间连载的一部长篇作品,该作不仅荣获了第26届小学馆漫画奖,也使她本人从此跻身一流大师的行列,更被誉为80年代动漫界的代表性杰作,影响了整整一代人。虽然《福星》在恶搞方面没有《乱马1/2》来的夸张无厘头,对生活的刻画不如《相聚一刻》那样真实细腻,在人物上也未能塑造出一个能够与杀生丸媲美的美型级人物,但直至今日我对该作仍然念念不忘。



《福星小子》的日文原名是“うる星やつら”,直译过来就是吵而不休的家伙们。这个名字与作品的内容非常贴切,只要提起《福星小子》头脑中就会自然的浮现出友引高中二年级的那群家伙们。作为男主角的诸星当从第一项一格起就挨了阿刚的一个耳光,同时也注定了他今后不幸的命运。然而不管是谁的电击、阿刚的桌子、樱花老师的大巴掌还是面堂的日本刀、错乱的脸、小天的喷火对他都毫发无伤,这家伙的生命力不仅像螳螂一样顽强,好色的“进取心”之强更甚至可以与横岛忠夫和新加万太郎一较高下。平凡的脸、臃肿的身材、除了女色外空无一物的大脑、完全丧失生存,真是悲惨的人生啊……

然而说起悲惨,我想面堂终太郎才是那个真正最悲惨的人吧?五官端正、成绩优秀、体育万能、出身名门同时还是男女平等主义者(据他本人所说),如此完美的他却有个最大的缺憾——密闭

恐怖症!只有身体没有女生的黑暗房间,他就会完全失去理智,只会哭嚷着“好黑啊!好暗啊!好窄啊!”更可悲的是,这种病

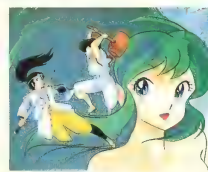
的始作俑者还是穿越时光回到过去的自己……

他的第二悲惨,就是处处都输给那个一无是处的诸星。在拉姆的“12星座考察仪”下,他显示出了和自己最不屑的诸星同一个水准的本质,也就是说他和诸星唯一的不同就是钱和脸。大概也正因此,面堂最常说出的一句话就是“男人,最重要的是脸!”不过当面对宇宙第一帅哥雷时,这句话就会变成“男人,最重要的是钱!”……

在爱情上,面堂无论如何努力也无法将拉姆的芳心从花心大萝卜诸星的身上赢回来。好不容易过个情人节,一次收到的还是拉姆的义理巧克力(表面上的人情巧克力),而另一次却因为巧克力的数量输给了身为女性的藤波龙之介结果深受打击。靠着一张脸成为克拉玛小姐的未婚夫,又因为密闭恐怖症被甩。相对象水乃小路飞鸟不仅是恐怖症的怪力女又是一个恋兄癖。结果由于太过花心,连一直钟情于他的阿刚也弃他而去。可怜的面堂阿,纵然有成百上千的女孩子跟在他身后,却始终得不到自己真正喜欢和真正喜欢自己的人。

在事业上,面堂与诸星竞选班长结果惨遭落败。在家庭上,面堂有一个带章鱼面具的变态祖父,一对冷漠高傲的父母、一个喜欢捉弄人的浪荡妹妹外加一堆白痴般的墨镜跟班,和诸星平凡但充满亲情的家庭绝对是天壤之别。

在友情上,诸星好歹还有白井浩介等一帮损友。而他却由于太过高傲,一个真正的朋友都没有。抛去那些为了钱而亲近他和人世间仇水乃小路不说,惟一能打成一片的数来数去就只有诸星当了。



三栖人新闻速递

●《圣斗士星矢 天界篇 ~overture~》隆重上映

等了又等,一等再等,多少年来让无数Fans们望眼欲穿的《圣斗士星矢 天界篇》终于在2月14日于日本电影院上映了。该作是今年1月开始发售的OVA《圣斗士星矢 冥王十二宫篇》的后续篇。经过十几年的酝酿,动画的制作技术有了大幅度的提高,音乐和角色方面也更加富有感染力。所以不仅老Fans们争先目睹,连一些没有看过15年前的原作的中小学生们也纷纷涌进了电影院。至于星矢等人与月神、太阳神和天斗士之战的最终结局目前尚未明朗,看来我们只能耐下性子来继续等待下一部天界篇了。

●《名侦探柯南》剧场版第八弹火热发售

大红大紫的人气动画系列《名侦探柯南》即将推出第八部剧场版——《银翼的魔术师》,这次柯南又将与命运的对手怪盗基德一较高下!前日,日本读卖电视台正式开放了该作的官方网站。除了一般的人物、背景资料外,还提供了2段预告片,不过与先前公开的电影官方网站相差不多。对该作感兴趣的人,可以登陆日本的官方网站<http://www.conan-movie.jp/index.html>。

出来的破绽怪力,对阿当也构不成丝毫的威胁。

面堂的第三大悲惨就在于,无论他多受女读者的欢迎遥远都只是第二个男主角,所有的剧情全部都围绕着他阿当而转。面堂无论再怎么帅都永远只是个陪衬,是个负责制造笑料烘托气氛的小丑。在高桥留美子老师创作的所有角色中,惟一能跟他匹敌的大概只有怕狗的三鹰了吧?

如果面堂没有进入友引高中,没有遇到诸星当,也许就会过着一帆风顺的成功人生,成为班长、与门当户对的富家千金结婚、继任社长之职终老一生,然而在这种金碧辉煌的成功后面,却是世俗的平凡和虚伪。从面堂光是听说清澄日记记都能笑的半死上看,他以前过的一定是一种高高在上但又孤独刻板、乏味无聊的生活。所以说,最大的幸运是遇到了诸星,改变了他的人生。但是让诸星这种人成为自己的幸福之源,也许才是最大的悲哀吧。

责编/月风





Game Web 远征团

Vol.3

——业界官方网站汇集及访问指南

登陆: PlayStation.com

http://www.jp.playstation.com

PlayStation.jp

http://www.playstation.jp

这两个站点比较而言前者更为正式一些,但在内容上却不及后者丰富实用,而更侧重于在线的商务宣传和交易,另外通过前者还可以进入北美、欧洲包括中国在内的官方页面,中文地址是: <http://cn.playstation.com>。

1 <http://www.jp.playstation.com> 是SCE的正式页面官方的日本主页,也正如sony一贯的态度,内容眼花缭乱让人不知道从哪下手,其实点击最上端的“サイトマップ”进入网站地图页面,大致的版块内容就能一目了然,具体如下:

(1) ハードウェア/ソフト 主机硬件以及周边的相关新闻和信息。

(2) ゲームソフト 游戏软件页面,可以查询到所有PS2和PS的游戏,但与任天堂和世嘉在同类信息的制作上存在较大差距。

不过sony也有自己的特色,不仅作了非常细致的游戏分类介绍,而且还制作了依照个人喜好和年龄性别等因素的推荐分类,这个设计可以说是相当体贴入微:

「名作ゲーム」から探す!	http://www.jp.playstation.com/game/bestwork.html 将游戏分为17类,每类都列出官方推荐的三个游戏
「シチュエーション」から選ぶ!	http://www.jp.playstation.com/game/situation.html 非常体贴的19种依据个人喜好推荐游戏的页面

(3) DVDソフト DVD影片页面,虽然几乎没有浏览价值,但其独特的影片查找方式倒是值得国内同类站点的借鉴,即便是依照导演和演员甚至声优的方式查询,信息的完全和完整度都是相当的高,从此也体现出sony的家庭综合数字娱乐路线。

「海外女優、本土导演和动画导演三大类查询影片」	有海外女演员、本土导演和动画导演三大类查询影片
「俳優」から見つめる!	依照海外演员、本土演员和声优三类并以男女分类查询

(4) ホビー・キャラクター 游戏相关玩偶和模型页面,还有多罗和高达的专卖店。

井上多罗官方网站-<http://www.dokodemoisyo.com>

(5) PS WORLD 网站中最具有浏览价值的地方便是这里,内容相当丰富,分为Game Soft、DVD Video以及Hard+Accessories三大部分,在这里汇集了大量的相关影像,有部分也都是相当值得收藏的,具体说明如下

GameSoft	Hot News	浏览最新最及时的有关PS系列主机的信息
	Radio Station	由业界相关人士主持的在线电台广播
	Features	每周五更新的当周发售游戏特集介绍
	theater	PS2游戏的片头CG以及宣传动画的在线观看
	special	这里可以找到还不错的一些游戏官方页面
DVD Video	Features	每周五更新的最近DVD动画的介绍
	theater	最新上映电影广告片的在线观看,强力推荐
	special	最新影片的介绍页面
Hard+Accessories	special	最新PS系列主机的硬件相关信息

除开以上6部分的其他一些版块基本上都是些网络使用的注意事项、会员登录细节以及企业情报等在此不再介绍。另外在<http://www.jp.playstation.com/book>中还有官方攻略本和MM写真集的介绍,当然,这些都是需要付出money的,毕竟这个站点始终都是以电子商务为主的。

2 <http://www.playstation.jp>则是SCE以面向日本游戏玩家为主的

王者索尼篇:

在摧毁世嘉并在家用机市场将任天堂送上绝路后,这个令两大牌厂商汗颜的家电业霸主sony也名副其实地成为当前家用机的王者。我们当然不会错过充满着现代化时尚气息的PlayStation系官方网站,也许是为了显示自己的王者霸气,SCE还制作了两个不同的日文官方网站,同时也没有忘记咱们中国,不过其中网页的内容几乎就是……残念,还是进入正题到对方的老巢去挖宝吧。

官方网站,典型的日式风格,还是老规矩进入“サイトマップ”了解整个站点的内容分布,其下侧的“お知らせ”和“更新情報”分别是即时更新的PS2系游戏相关业界信息和本站点的内容更新信息。整个左上半部分最显眼的Flash则是PS2主机最新发售游戏的几款游戏。

其余主要版块内容如下:

(1) SCEI主要产品的信息情报中心,共有ハードウェア(硬件)、周辺機器(周边外设)和ソフトウェア(游戏软件)三大部分,资料更新频率非常高,还可看左边的导航部分对相关选择进行分类查询和检索。

(2) オンライン PS2online游戏相关的信息页面,并且有关于PS2在线游戏的使用教程和相关硬件的连接教程(asx格式),有条件的玩家们不妨来这里看看,另外还可以进入其专为PlayStation 2制作的官方页面。

(3) サポート 相当专业的信息中心,硬件上的所有信息和疑问都可以在这里找到,另外还可以下载所有型号主机和周边的使用说明书(PDF格式),并提供了官方的热线电话。

(4) コミュニケーション 宣传广告的情报以及一些相关活动的信息,还可以下载到全部PS系列主机的游戏的广告片段(asx格式)以及查阅全部广告在日本各大电视台播出的时段列表。

(5) 動画コンテンツ 能够下载或在线观看很多游戏CG、动画以及一些日本玩家的遊戲影像,也不乏一些还未上市大作的预告片宣传片,绝对强力推荐,大家都快来下载吧。

(6) SCEIソフトウェア 这里是SCEI游戏软件的官方页面,每个游戏的页面都制作得相当不错,还不时地更新一些官方情报资料和攻略要素,大力推荐。相比sony的前一个站点虽然显得简单,但内容上却很充实。

3 其他PS系相关官方网站

PS Land	PS Land, 充满童趣的网上“游乐场”,有很多在线小游戏 http://www.playstation.jp/land/index.html
PlayStation Club	PS会员俱乐部,有一部分页面仅对收费会员才可进入 http://www.playstation-club.com
SCEI网站	SCEI网站,几乎和PS中国站一样 http://www.scei.co.jp

4 站点综合测评

本次对sony的两个站点都进行测评,前一个分数评的是WWW.JP.PLAYSTATION.COM,后一个是WWW.PLAYSTATION.JP。时间截止于2004年1月18日。

属性	测评项	等级	属性	测评项	等级
网络	访问速度	3/4	主机	硬件信息	2/4
	信息更新速度	2/4		硬件	1/5
	链接数量	3/4		周边	2/4
内容	页面美观	2/4	周边	专卖店信息	1/2
	信息量	4/4		影像视频资源	4/5
	信息共享度	4/5		企业信息详尽	1/2
游戏软件	实用性	2/4	综合评分		47/78
	软件数量	4/4	下一站: 微软X-BOX		
	软件页面水平	2/4			
数据资料	软件覆盖	2/2			
	数据资料	1/4			

责编/龙哥

Girl's Game Garden

造梦工厂2

在那遥远的时代，由于人类沉迷于安逸享乐，世界陷入了一片颓废糜烂。此时，魔王带领着大批的手下突然出现，眼看王国就要毁在魔王的手里……这时，一位勇者突然只身一人杀入魔军。一场激烈的战斗后，他终于打败魔王使王国重新恢复了和平。经过这次事件，人类开始反省，国王也邀请勇者留了下来一起重建家园。

王国历1200年的一个夜晚，勇者在神秘声音的召唤下来到了一个小山丘，并获得了一名上天赐予的小女孩。这个女孩将是王国未来的希望，于是勇者肩负起了养育女儿的使命。



还记得这些熟悉的剧情吗？以上就是《美少女梦工厂2》的开场画面。这次玩家收养的不再是战争中的孤儿，而是一位纯洁无暇的天赐少女。游戏开始时，玩家为女孩选择的生日和血型将会决定她的星座守护神和初期参数，并对某些事件发生的几率造成影响。

《梦工厂2》在女孩状态参数上的设定比前代更加详细，除了“体力”、“魅力”等原有参数外，还加入了“信仰”、“罪孽”、“感受”等全新的设定，共计多达22项，社会评价也一分为四。对于女孩子而言，身材的好坏自然是头等大事啦，所以2代在这个问题上设计得更加逼真。玩家每个月都必须为女儿决定一种饮食管理方法，既有没什么特别之处的“普通饮食”，也可以增加体力但是也会变胖的“增强体力”、节省开支的“节约饮食”和快速减肥的“减肥饮食”。身材问题虽然与结局无关，但是太胖的话可就穿不上那些漂亮的礼服啦……



2代上课学习的内容变得更加丰富多彩，原来的“武艺”“学问”和“礼法”三个课程变成了三大类，每一类下都分别增加了“诗词”、“魔法”、“舞蹈”等科目，绝对不会让人觉得枯燥乏味。当然，游戏中可以打工的地方也多了不少，像“育幼院”、“墓园”、“美容院”等都是前作没有出现过的新选项，另外还有一个比较有创意的工作——“家庭管理”，说白了其实就是帮忙做家务。这个工作虽然没有收入，但是会提高小女孩待人接物的能力。因为事件和参数都是决定女孩最终结局的关键所在，而工作学习与状态参数之间的关系又非常密切复杂，所以玩家在安排女孩的行程时要事先做到胸有成竹。

说完了工作和学习，接下来自然就是武者修行。2代继承了前作备受好评的修行系统，并将修行地点分为东部森林、南部水乡、西部沙漠和北部山后，而且每个地区的敌人强度都不一样。在战斗中被打倒的话，就会被好心的恶魔管家背回家休息。虽说战战兢兢，但是却可以借机大大提高与管家之间的亲密程度。

如果是工作学习的话，女孩子的疲劳值就会增加甚至生病死亡，所以一定要让她适当休息一下。2代不仅增加了由管家负责暗中监视的“监视活动”，还有生病时才可选择的“安静休养”和“疗养院”。此外，当她的感受度太高或在某些特殊情况下甚至可能离家出走。这时候，可怜的勇者就只有眼巴巴地坐在家里等待女儿归来了。到了10月份，一年之中最热闹的收获祭就开始了！女孩可以参加战斗

会、艺术展、皇家舞会和烹饪大赛，验证一下自己辛苦一年的成果。胜利的话就可以得到丰厚的奖金和奖品哦！

比起一代来，续作增加了很多奇妙的特殊事件。所持金大于1000G时，就会有商人跑上门推销。只要买了他卖的维纳斯项链，每年生日时精灵就会出现提升女孩的气质和魅力。各项评价值达到一定程度时，还会有守护神出现赐予嘉奖或者在大街上被人挑战。外出修行中也能遇到各种五花八门的事件，只要能力够高还能登上天空打败武神将！这些特殊事件全部都与最终



结局息息相关。打败拦路抢劫的龙，16岁时就有可能得到龙族的求婚。每年1月去王宫见英俊的青年武官，说不定还可以成为王子的新娘哦！……续作不仅在系统设定上更加妙趣横生，画面也格外精美。除了仍然由赤井孝美担任人设外，还请来知名声优荻原弘子为小女孩配音。在她的演绎下，少女的喜怒哀乐真实而自然令人感同身受。游戏收录了王子、魔王、将军等70多种职业结局再加上不同的婚恋对象，组合起来千变万化。尤其这一代更加重视剧情和恋爱结局，所以非常符合女性玩家追求浪漫的口感。



《美少女梦工厂2》作品表

<p>▲PC-ENGINE版： Microcabin NECHomeElectronics 9800日元</p> <p>▲PC-9801版： Gainax/14800日元</p> <p>▲PC/AT版： Gainax/14800日元</p> <p>▲FM-TOWNS版： Gainax/14800日元</p> <p>▲Macintosh版： Gainax/14800日元</p>	<p>▲Windows3.11/95版： Gainax/14800日元</p> <p>▲SEGA土星版： Microcabin/7800日元</p> <p>▲3DO版： Microcabin/7800日元</p>	<p>▲Windows95/98/Me版： CyberFront/2,480日元</p> <p>▲Macintosh版： CyberFront/2,480日元</p> <p>▲Windows95/98/Me下载版： genex/CyberFront/2580日元</p>
---	--	---



今年2月份，Gainax又把《美少女梦工厂》系列中最受好评的2代再次搬上PC平台。这款《美少女梦工厂2》REFINE》仍然将由赤井孝美亲任监督，不仅画面加强为全彩，小女孩的声优也将由西村千波重新诠释。另外，《美少女梦工厂2》REFINE的PS2版目前也正在酝酿中，相信我们不久就可以看到了！

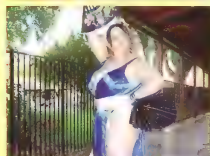
- 发售日：2004年2月27日
- 对应OS：Windows98/ME/2000/XP
- 媒体：CD-ROM
- 售价：7,800日元
- 销售：CyberFront

■责编/飞月



闲扯游戏BAR

猛播 本期第一“旦”



谁说只有骨感的才是美女。回复到唐朝的话，杨贵妃也得甘败下风！

闲扯游戏这个栏目现在仿佛越来越能吸引读者们的眼球了！我很高兴！看着这个Game bar里的气氛越来越活跃，我忽然觉得自己真的像开了一间酒吧，来做客的人都能玩得尽兴，且能畅所欲言！还是那句话，希望读者们真正做到“玩自己的，让别人说去吧！说自己的，让别人骂去吧！”这岂不快哉！！

责编/龙哥

网络游戏的人品问题

上网不许说脏话！！



现在，国内网络游戏越来越多，而支持这些网络游戏的是我们广大的中国人民，人太多，问题也多了。

现在的网络游戏，大部分是角色扮演，升级、打装备、交易，就是这普遍的过程，中国玩家却玩出许多花样。

“赛将，要练级到别处去！”相信许多人都经历过这一幕：兴冲冲跑去练级，却发现其妙被赶，有些人思想很离谱，认为认真，说话有礼貌，语气还算平和；而有些人纯粹是老子骂儿子，毫不客气，杀气腾腾，字里行间恨不得把你当牲给杀了——如

“晕你XXX，……”，意思就是说，我和你一队是给你面子，你还敢说“晕”？我吓得不敢出声，逃了。惹不起，我还躲不起吗？等级高的人，打不好那叫没手感，没发挥好，机器不行，总有理由，等级低的人打不好，那就是菜鸟，就是臭，就是笨，然后就一脚踢走，还不说脏话：“赛”！

再严重一点就是国家的问题。有一次，我和一个自称是日本人的玩家在一队，当他说出他是日本人时，对手的反响异常激烈。“小日本，出去！”游戏开始后，他立刻成为靶子，被对手群起而攻之。从他的口气看，他不过十三、四岁，对手问他知道南京大屠杀吗？他说知道，那是日本的错，是日本人对不起中国人，可那时候我不在啊！他说完这句话后就退出了，这可是在游戏里啊，何必硬牵连到历史呢？能碰到一起那是缘分，何必这样呢？

从别的文章得知，在一些世界范围的网络游戏里，中国玩家有时是备受冷落的，因为他们无法获得其他玩家的信任。而中国玩家霸道、无礼、自私的心态则是造成这些的元凶。在国外，若玩家发现了BUG，大部分会报告开发公司，而中国，大部分则会首先满足自己的私利。

最后，再举一个很实在的例子，同样玩CS，外国玩家被爆头后往往称赞对手“GG”，而在中国的“浩方”上，有许多人被爆头后会说对手用了作弊器。

现在，PS2已入侵“中国”，“神游”也大放异彩，相信在PS2上的网络游戏发售也是可以期望的，那么面对这些游戏，我们是否该放下一下自己的“人品”呢？

——新狂狂狂

果你够胆小，躲着不走，结果就是这种死于非命。

说到杀人，不能不说PK，PK原本只是为了增加乐趣，让玩家体会更真实的竞争，可有些人就是想体会得再多一些，站在新手出生地，出来一个杀一个，许多新手还纳闷：怎么出来就死了？那人杀人之余还不时发几声，真怀疑他有虐待倾向还是怎么的？有杀人的，当然就有被杀的，“此仇不报非君子”，你杀我一次我就要杀你两次，于是立马回去报仇，有一人在练级时被人偷袭，他便把那儿的人杀得甲不甲，见一个杀一个，名字都红得发紫了，还堵在路口，颇有张飞的风范。问他为什么，他振振有词“被逼的”。看来还是个梁山好汉，是个汉子！

升级不成打装备总行了吧，但装备是在地上的，是要拣的，就在这短短几秒钟的时间，又有问题了，一旦打出一件好装备，就在那你看见的一刹那，已经有一个路人早站在上面，旁边还围着路人乙、丙……更糟的，他比我等级高！放弃吧，心不甘，不敢弃吧，抢不过。“精神胜利法”又派不上用场。你XXX的，爷爷送给你了。你XXX的脏话连天，若那人甲早已忙习武功而忽略了嘴上功夫，他便装聋作哑，“骂去，反正这东西是我的”，但如果他身体强壮不说，口才还好，一出声就破片又开始了上演了。

交易这方面很无奈，骗子满天，我就见一个网吧的人称江湖高骗人，钱到手后还“分红”，奸商无处不在，我忍行了吧。大不买，我卖总行了吧。我朋友一叫卖装备，一人过来问了两句，我朋友那态度，就差没给他倒杯茶了，可是那人太嫩，把我朋友大骂一顿，扬长而去，把我朋友气得差点吐血。不买就骂，我又没让你上梁山，你骂我干什么？

最要命的是等级问题，而这种问题主要反映在对战类游戏方面，我等级比你高，我就比你多吃二两盐，多走两座桥，你就要被我骂。一次玩游戏，我进了一间“高手别来，全是菜鸟”的南间，不一会儿，一个等级快到顶的闯了进来，还和我一个队，我受宠若惊啊，说了声“晕”。他反应那叫快，立刻大骂：

●三国志9(PSP/KOEI) 打开PS2主机，装入游戏光碟，那无比华丽的画面深深地打动了我，作为光荣最为拿手的三国战略游戏，在PS2主机机能非常优秀的基础上，居然将本作的画面发挥到极致！接着进入游戏，那无比令人震撼的音乐，无形中透露出一股非常壮观、宏伟的气势。那些新增的非史实剧情，给三国剧本上带来一些更新的乐趣。游戏中，无论战略、战争、内政都在大地图上进行，避免了切换地图所需的读盘时间，可谓别出心裁。战斗方面有些向三国志战略倾向，特写镜头的加入使战斗更为真实。委任的战役避免了亲自指挥作战所用的时间，而且也避免了战斗中无法储存的弊病。一触即发模式也有所变更，画面更加真实。此外，游戏回到了只能扮演君主，无法使用军师、太守等身份的武将。由于每个月可以执行三次行动，而每次行动可以无限制的招揽武将，直到每名武将都有各自的任务为止，不过，这样将对游戏的时间造成莫大的影响，估计没有百把小时是不能统一的。通关后会有许多有趣的设定，比如任命丞相，西域都护使等官职，将会对自己的后代能把自己辛苦创下的基业维持多久产生一定的影响，这些都是前作中所没有的。据说游戏中达到某些特定的条件，可以发现地图四周云雾之中隐藏的东瀛、琉球等隐藏都市，这将使本作的游戏性大为增强。总之，三国志9是一款战略性非常强，构思十分新颖的游戏，看来光荣不负于三国迷，献出这么一款优秀作品实在是对玩家负责任的表现。（安徽 板钱一狼）

龙哥：三国系列的进步有目共睹！单看我已通关3遍，大家就清楚了吧！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

落雨轩

轩主言：名落雨，在阔洋心，听雨一语，感悟有情人！古今不乏木石之缘，因而常能听到一段段不同的凄美。爱她，如一弯新月，恨她，如水中捞月！人皆有情，此感非出一人！下文所意甚切！落马，实朋共赏！

游戏中的伤感爱情

“所罗门王用斐巴撒木为自己做了一顶华轿。用银做轿柱，用金做轿杆，垫子是紫色的，里面铺的是耶路撒冷女孩子们的爱情。”——《圣经》

我们常常被这一款游戏感动着，大部分情况下感动我们的游戏类型是RPG、SLG，应该不会有有人玩着HALO清然泪下，也不会有人开着GT感怀伤事。我们多是被RPG和SLG的剧情所吸引。而更多时候能感染我们的就是游戏中的爱情。谈到游戏中的爱情，一对对熟悉的名字立刻印入脑海。曾在网站上看过中国玩家投票选出的十大游戏情侣，除了以压倒性优势获得第一的李逍遥、赵灵儿、林月如，其他多是日本游戏人物。而其中出自史克威尔的人物则占了三位置，克劳德、艾莉斯、斯考尔、莉诺雅、尤娜、提达，我们不得不佩服爱情大师史克威尔，这六年来它不知赚了玩家多少眼泪。

玩RPG，玩的就是投入其中的感觉，而爱情这一主题如果运用得好，游戏就离成功不远了。爱情，这是个不知被讨论了多少次的话题，这也是个不知被传颂了多少岁月的传奇。人们爱用玫瑰比喻爱情，这朵充满奇彩色彩的花，用来比喻爱情实在是太准确了，一年一生，充满神秘，难以摘得，可得到后你就能感受到一种沁人心脾的芬芳。我们多沉醉在游戏中的爱情，为什么？人的内心中总有一种对虚构、对梦的渴求。虽然我们可以亲手制造丝丝点点的浪漫，可那种真正的惟美缠绵的爱情却不是个普通人能体会到的，什么“山无棱，天地合”，什么“你是风儿我是沙”这些只有在书中才有，要想真正体验一种浪漫爱情，就只能进入一个虚拟的世界。

有人问我什么样的爱情才算感人？我笑言：“不圆满的”。再对那个排行榜，十个组合中除了大神一郎、真宫寺樱，几乎没有哪对情侣的结局是圆满的，光是《FF》的那三对儿结局就是两死一分。美学中最美的一种形式就是悲剧，因为只有死和离别才能在人的内心中激起一种冲动，一种震撼。《西厢记》中最精彩的一折《长亭送别》一曲“碧云天，黄花地，西风紧，北雁南飞，晓来谁染霜林醉，只是离人泪”。这就是在开篇营造了一种离别的气氛，很难不被感染。如果罗密欧与朱丽叶最后的结局不是罗密欧误服了毒药，而是这爱情如神之所安排的那样悄然离开，我大概就没有几个人会记住这对儿意大利恋人了吧。一样的文学作品、影视作品或是游戏，就是要唤起人心底的共鸣。《FF》的结局CG，当斯考尔和莉诺雅在太空中相拥相别时，响起了王菲那首感人至深的《EYES ON ME》。如果不配合游戏，这首歌只能说优秀，但如果把歌曲和游戏相融，那二者就都已达到了极致，间奏的琴声便似莉诺雅面颊滑下的晶莹的泪，就在悠然而间爆发，无论是斯考尔还是这段刻骨铭心的爱情都随着王菲那来自天籁的嗓音悄然消逝。“Did you ever know that I have mind on you”，是啊，亲爱的，我是在乎你的，可是随着距离慢慢疏远，两只再也无法触及的手就这样随着时间慢慢疏远，无论在乎还是不在乎，所有一切，哪怕这份爱情天长地老，都随着时间的推移渐渐蒸发，任何誓言也熬不过时间，在这个宇宙存在之前，时间就已不知道熬过了多少天荒地老。

没有任何一人对恋人乐而等待，即便这种等待再怎么美丽，再怎么浪漫，尤娜的苦等等待也是一种煎熬，让尤娜许下1000个愿望，她都愿意将一切与提达在一起，即便是死在一起，也比这种相思煎熬要好。皎洁无暇的月光下，清幽纯净的湖水中，两个恋人就这样手牵着手，相拥相吻，纯洁的爱情如无法逃离命运的作伴，那一曲淡然轻灵之曲，就此结束了这对恋人的爱情，那稍有新续，不连贯的歌声便似尤娜满满泪水时的哀求。哀诉，那都是希望提达可以留下，就这样凄婉继续，就这样忧伤悲苦，都随着那满湖涟漪，溶化在水中，不管留下了多少不情愿，人都无法逃离命运。“绝妙”，这种绝妙不会是在分别的时候，这种绝妙的感觉

只有在两人相吻之时方能体会，没有谁会大大咧咧地面对分别。所以看着尤娜和提达在水中痴情相吻，慢慢沉溺，我们才会默默流泪。

如果说人与人之间的感情影响了中国一代玩家也可厚乎，“自古英雄出少年，红颜祸水惹人怜，今生情尽空悲切，来世再续未了缘”。这种跨思想，无视封建礼教的爱情，是一种真正冲破枷锁的自由恋爱，是在被儒学思想束缚数千年的我们心中引起最强共鸣的爱情，只要相爱，有什么不可以？！这不是路易十五那种“我死后曾洪水滔天”的狂妄，这更是一种渴求，一种对人的本性中最美好事物的呼唤，爱情是一种没有任何屏障的心与心的纯正沟通，只要双方能拨动对方心弦，那就可能相爱。可惜，可惜又是悲剧，又是天人永隔。《新仙剑》结局动画中，当李逍遥和赵灵儿，一天一地，一生一死，遥相对望，一种巨大的落差，一种莫名心状的忧伤都在那一刻产生，你会感到人的力量那样微不足道，你会感到爱情的苍白无力。“天若有情天亦老”，我们正是落入了那个个美丽的故事，才有了那一滴滴上扬的泪水，才有了那一滴滴泪水串起来的诉说和倾诉。

那娇艳的玫瑰总会凋零，片片花瓣凋谢的花瓣总会随时间流逝，从花托上坠落，落地时的声响是那样寂寞，回荡又是那般悠远，那种泪落透露出对时间无奈的感伤。最后，美丽的一朵玫瑰，只剩下花托上憔悴枯黄的花瓣，那是什么，是一种与爱情相伴的痴心，是一种愿和你一起慢慢变老的浪漫的事情，不管在外表上有多少残缺，花中的灵魂是永不黯淡的残留在花瓣上的幽香。爱情，这是人类永恒的追求，在游戏中这也是个不老的话题。这个夏天，当那白虹黑字又要再一次刮起风暴时，我们是否还会被FF12勾下眼泪？可能又是个伤感的结局，可能又是一首销魂的

歌曲，这世上没有一份只伤心不伤情的爱情，所以你要慢慢体会，默默感受。爱情，原来如此！

——江苏蒋晋升

轩主：章草只应天上有人，人间难得几回闻！通读此文，不禁拍案！在游戏杂志上确实少有此类美文！但我同时又要谈个人观点，对于18岁左右的人来说，爱情是一个敏感的话题。现在虽已不是上世纪初的那种保守，但也未必如西方一般地开放，可以说，现在的高中生由于种种压力，依然被排斥在爱情领域之外。当然，我并不是说高中生就应该该守这一底线领域。可是作为年轻人玩的游戏，有很多都是以爱情吸引玩家的，这在中国，可能是不符合国情的。看看现在大批的青少年牺牲于虚拟的爱情之中，并大谈自己的恋爱历程，使我不禁想起了陈桥的名句“为赋新词强说愁”！而在，那便是“而今识尽愁滋味，欲说还休，却道天凉好个秋！”



品牌

我记得读过一本关于商业的书,上面说可口可乐公司全球的厂房即使在一夜之间消失,可口可乐公司也不会因此消亡。原因就是:它叫可口可乐。我不是很懂商业,不清楚此言是否太过。但至少这反映了品牌形象对于一个公司的重要性。

一个好的品牌之于一个公司意味着什么,根本无需多言。正所谓“宝剑锋从磨出,梅花香自苦寒来”。一个公司要创立一个成功的品牌,其走过的艰辛历程,历尽的考验打击是很难想象,从闹楼上班脏的小老鼠到举世瞩目的传奇,从医药实验室里颜色怪异的药剂到世界流行的可口可乐,从随手制作不登大报的垃圾食品到全球第一的快餐店,今天的鼎盛辉煌之下,又能真正体会到创业者内心中的干涸和泪水,万般酸楚。

在游戏界中，也有着众多响当当的牌子，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》、《樱花大战》，这些名字听上去就已这么有诱惑力。可是，在今天这些闪耀光辉名字下，谁又能再去想一下他们的开始。《最终幻想》这只是一个濒危公司，一个游戏人最后的希望，《DO》传

新童话勇七救公主的起始。《生化》只是一次解谜，恐怖冒险的尝试。《樱都》也是，和一定无定型的超级大杂烩，这个一个稚嫩的开始，有谁会相信他们日后的伟大。可正经由底层的摸爬滚打，才会令今日一个出色形象。而这些品牌的成功决非偶然，这其中必然体现了制作公司的用心和勤奋的工作，日本的这些公司是值得我们尊敬的，他们懂得去站在玩家的角度来考虑，他们清楚创立一个品牌的不易，也珍惜拥有一个品牌。

品牌的创立并不是开始，要把它们推向权利，就需要一种延续，这时就不会产生操作，操作的推出总带有很浓的私权性。可纵如此，好的厂商也不会因为为了钱而力竭，那样的行为无疑是把福祸搞反。相反，一个出色的公司为了维护品牌形象，而又要适应市场需求，总是要认真精心去操作作品，使整个品牌，乃至公司形象得到更丰满的充实和更美好的发展，这其中需要是一种态度，引用周国平先生在前期的广告语说：“态度决定一切”。一个公司在操作操作上的严谨态度，决定了操作的好坏，更决定了品牌的未来，这也正是一个出色的母亲总爱将自己的孩子变得更出色，孩子的出色也会使这个家庭变得出色，也使家圆的形象得到更好的维护。今日的名牌才会不断思考过多次操作，只是凡见女作当成探路石，发现了机会，才不能惜代价研发操作。一个出色的品牌，一个成熟的公司表现不仅是在初期上，更好的是在操作上的把持守恒。其实无论电影、电视剧到游戏开发，操作操作都需要大勇气，因为我们今天看到的一个个成功的游戏都是经过生死磨合，从深渊中飞出的凤凰，而大部分，你看不到他们的操作，都已在那深渊中化为灰烬。还有一种情况就是连操作都得不到高度评价，害怕失败，就选择了及时好收，没有勇气，正部如我的《模拟》。所以我说说女作是最值得尊敬，他们有勇气，一屁股敢坐下，他们有实力，他们做比女作更好，做得让玩家欢喜无限流泪想和泪，他们很有智慧，让我们看到白底黑字才有掏钱的习惯，让《DO》只能在书店发售，《最终幻想》和《勇者斗恶龙》让我们真正认同和相信了史克威尔、艾尼克斯这自己买而开的一公司。从让玩家们失望的续作，以及最后重视品牌形象，就是那真的做到了既赚钱又让玩家欣赏信任的厂商，达到这种双赢，就是那真正的成功，就是那真正的成功，就是那样锦上添花的辛酸汗水和泪水。我劝我的朋友说一个好评牌子是值得尊敬的，尊敬的不只仅仅在于我的产品，尊敬的应该像品牌背后的每一个人，出名的是无谓的，我们的今天可以像老翁坐稳头把交椅，可我们不是那姓，因为我们是那去未过会付账的孙儿孙孙。

谈了这么多外国品牌，又想说话转回来。看看中国品牌，《仙剑奇侠传》这个曾在国中一霸的品牌，有着多么辉煌的过去。可车后，那个千呼万唤始出来的操作，让我们多少失望，甚至恨恨，不明白大王的同志们在我留下多少大把握的时候，却送上这么一份朝朝暮暮之图，究竟意味着什么？割割者兼做老板，画龙点睛，音乐再辅，一代画龙点睛的诗，到了二代却到此停笔，很遗憾除了抄袭，《仙剑》还在做什么，可能这样说，太过苛刻，至少仙剑二代已是事实，仿迹了《仙剑》迷的心也是事实。中国的游戏业还不成熟，还不正规，这是现状，可仙剑不操作为掩盖错误的借口。孩子做了错事，不能总以

他还小”来开脱，这样会惯坏了孩子。《仙剑三》的推出多少弥补了二代的过失，至少是恭敬之作，至少今年的国产游戏中它可能算是数一数二，虽然它还有瑕疵，虽然它无法和《仙一》相比，可至少它脱离了《仙剑一》的窠臼，它完整地塑造了一个世界观，为《仙四》打下了基础。这样，我们才多少没让《仙剑》从记忆中远去，多少还有幻想，幻想像8年前那样被感动。

中国的游戏产业还是一个宽泛概念，既将游戏赚钱放在单机游戏，真的可恨吗？这或许就是商业化的结果，商业化没有错，像正像今天的足球，商业化，就不会有今天的中国、小罗，就不会有影响力巨大的世界杯。我们在学习商业化的同时，是否该正商业化的负面影响，中国的游戏人士应该感到压力，大减“暴来了”的牌子，也应该提升自己生活的水平，至少他们没有必要在任天堂这样的牌子上，更没有在他们身后及身后，柯纳米、卡普空这样的第三方软件商。虽然，现在还不存在什么在危机，但是没有品质的我们，而游戏，也就像黄金，这其实真正重要的是，不言而喻，我们需要的是在短期网络给我们带来的利益。面对我们的游戏商，我突然想起鲁迅先生说的：鸟不食死食，其死乎！

米卢来中国除了带走大把的人民币，还留下两句话，这两句话，不只可以用在足球上，第一句不用改就可以送给我们的厂商，“态度决定一切”。第二句改一下送给广大玩家，“快乐游戏”。——江苏 董德杰

只因太好所以不要

和朋友们逛文化商城。一进到游戏专卖店他就嚷嚷着问店主有没有“史克威尔”新出的“RPG”，我却不以为然，径自挑了两款其他公司的“小游戏”。一路上，朋友怀抱着他的最新一代（FF）向我炫耀，并且大晒他的购物眼光和游戏品味，断定不出几天他就会将手中的“破烂”扔掉去向他向借《FF》，并冷冷地声称在他打通关之前一碰全没。

朋友的得意是可以理解的，哪个“玩友”不闻《FF》的赫赫威名，它已成了多少高手玩家的“最终幻想”！然而我却要不端地做地造它的反，痛痛这个游戏业界最成功也恐怕是数一数二的大马蜂窝。——为什么？难道这样的游戏还有不好的地方吗？当然没有，但这恰恰是它最大的罪状。正如我回答朋友时说的：正因为它太好了，所以不要！

好固然是优点，但是一—凡事就怕有这个“但是”，超过了一定的限度就未必是无可指摘的了。所谓“过犹不及”是也。

一、剧情太好！无论是哪一代的《FF》，无不构建在一个情节曲折、感人至深、结构宏大无比的故事基础之下。动辄几十小时的游戏流程，这也是其最过分的一点！君不闻多少少壮儿女为其“身带渐凉终不悔”，更有甚者荒废学业、浪费青春，只为了一个荒唐的虚构和人物销骨丹。从这一点上就可以看出，那帮只顾商业利益的设计者就根本没有考虑何为“适度娱乐”，实在该骂。

二、可玩性太好：整个系列全是采用了和毒品无异逐渐升级的“培养系统”，战斗时则是采取以最大限度浪费玩家的生命为能事的“分时模拟系统”。无数玩家为了那些莫名其妙“LV、HP”之类稍微一点一地点上，无怨无悔地耗费了太多宝贵的时间！就我认识的几个人来说吧，他们无一例外地都戴上了厚厚的眼镜，但是不用说你们也能想得出来那绝对不是因为“博览群书”所致。从这上面可以看出此系列游戏的险恶用心——不但要消耗你的生命，还要毁了你的身体。

三、动画太好看！从PS时代起史克威尔就开始推出远远超越主机性能的“预渲染动画”来捕获各个年龄层的玩家的眼球。从少男少女们爱看的“惟美浪漫”型动画到18岁以上人士的“成人情懷”，他们不惜运用各种最新的高档手段来浸泡这支红艳艳无比的毒果。如今，突破了主机性能的限制我们“CG”的“王后”更是得心应手，在她的魔镜前挥舞着手臂誓将所有的阴眸美目通通玩弄于股掌之间。大量超过剧情需要的“即时渲染”动画就这样充斥于游戏当中，让你欲罢难狂。不能自拔。嘿嘿，白痴中文译法是在劫难逃了。

朋友们，醒醒吧，快快把这种与适度健康的娱乐目的背道而驰，处心积虑的想要让我们沉溺其中，浪费生命损害身体的文化垃圾，扔回给它的主人身边吧。我们需要的才是真正优秀健康的游戏，我们拒绝这种关心我们的钱袋子胜于关心我们身心健康的東西！虽然它很“好”，也许太过“好”了点，正因为如此我们才有所选择。

——内蒙古 刘雪军

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。



闲聊斋

精巧的设计，都让我为之一震，“原来这就是电脑游戏”。隔了这么长时间，也记不清那个游戏让我思索了多少时间，费了多少心思，超高的难度、精妙的关卡，仔细试玩，对于一个小学生来说一个月通关也不足为奇。这是儿时带给我无数欢乐的游戏。十八岁的今天，重温这种沉浸其中的快感，总有一种久违之感，轻松之感。

日子一天天过去，自己也一岁岁长大，总想回顾一下，从FC到面前的PS2我到底经历了多少游戏，体验了多少游戏，又有多少游戏真正能像《波斯王子》一样，让我沉浸其中，乐此不疲。回忆，脑中有些混乱，十几年的记忆假整理，玩过的游戏，无法记数。有少，来了又走了；又多，来了又走，慢慢积淀，多少年后想起依然会许可许多美好回忆，露出会心一笑。

游戏的经历是从早先的缺少到今日的丰富，可自己的游戏体验却是最从最早的一部垃圾都能钻研一天到今日翻箱倒柜有数款超大作也只是浅尝辄止。我的内心总是无志以归，如果说进步的丰富多代表一种进步，那我现在的行为就无志是一种人生的倒退。当进步的倒退都带于我面前，心中的迷糊却进一步加深，当发展大快而人却无法适应时，是否会产生表面的相和内心空间的巨大落差，这种落差就产生了人生的浮躁。面对NE只踢一场，面对GT只开一圈，面对SC只打一局。这又一个近乎暴殄天物的行为，却并没给我的游戏生活带来一如既往的欢乐，相反的，压抑和盲从渐渐产生，我不得不重新审视自己的心情，是自己随着自己的成长而变味了吗？或许吧，可改变的只有自己而已。而在一次又一次的研讨会上，业界人士都分析了投融资的加大而市场却不增长的不良现象。可是，游戏发展至今，难道技术竟成了游戏成功的惟一保证？既然如此，那大家何不都紧跟技术进步呢？而在今天，如果真这样做了会显得多么无厘且无谓，信息技术今日的迅猛发展，会使步步追赶变成进步落后，犹似等父逼子一般徒劳。技术的发展应该是呈曲线增长，而技术的运用应该则是跳跃性的，这二者之间的关系即电脑与游戏关系，电脑若要跟上时代就要时刻升级，而游戏机若要跟上时代只要几年后换一台即可。可是在同一平台出现的

游戏，依然良莠不齐，技术上的投资与回报开不成正比，技术出色仅是一款游戏成功的必要条件而非充分条件。纵观众多成功游戏，有几个是在技术上高人一筹，有些甚至技术水平较低。回想一下，那些曾感动过你的游戏《最终幻想》、《仙剑奇侠传》、《樱花大战》，这些游戏在开初决没有技术上精雕细琢，而能留下给我们的究竟是什么？又究竟是什么给我们带来感动？《最终幻想》如果没有宏大的世界观构架，动听的音乐，精彩的剧情，哪怕画面再优秀，CG再精彩也不会这样吸引；《仙剑》如果没有狂徒引引共共鸣的好剧本，也不会留下这么多眼泪；《樱花大战》的技术水平在当时的世嘉看来不算出色，但它吸引人的原因更无需多言。游戏成功的关键在于是否真的以人为本，以玩家的立场来考虑，以精彩的内核来充实，世嘉所做的悲剧就是个极好的例子。

游戏，精彩的游戏自然有其艺术性存在，可我们不必刻意追逐，刻意追求并没有任何好处。因为游戏仅仅是一种时尚的娱乐，刻意的艺术化只会使游戏呆板，而游戏中的艺术感仅仅是一种想法，那就是灵感。其实一方游戏虽是一方文化，东西方之间隔很大，我们很难相互理解，科技投，西方无可挑剔，因为他们以中国为主；艺术，东方高一筹，因为我们重视视觉。而老美一輩子也搞不懂艺术在《西游记》中一只猴子的价值取向，而“大”中国人也很难明白莎士比亚的思路。可是遗憾在于无法理解，我们就片面否定，无法认可，我们就直言批判。一个人的伟大在于宽容，东方人民的伟大即要在于自己的巨大包容，因为博爱，即宽容。博爱是一种值得敬重的胸怀，这才显示了一方文明的久远，一方文明的厚重。浮躁也是这样被遏制。

我很喜欢米兰·昆德拉的小说，精彩的文字下是深刻的思想，从任何角度看，都能得到你想要的，记得阿拉伯语这样说：“感谢他是因为在这个悲剧的今日，他使我任何时候都更强烈的体会到，面对不朽的上帝，即使死神也无能为力。”面对游戏的浮躁与不朽，选择只在中国给你豁然一笑。最后我只在心中将大诗人的一首诗来结束这篇文章，让我们体会一下诗仙李白是如何感受宁静，浮夸浮躁。“众鸟高飞尽，孤云独去闲。相看两不厌，只有敬亭山。”

——江苏蒲佳音



杂谈三则 ●鬼武者2 (PS2/CAPCOM):“鬼武者”推出在即，为防止到时游戏发售手，于是拿出鬼武者2进行复习性恶补，虽然鬼武者2推出已经有些时间了，并且已通关好多遍了，但这次恶补完后第一个字“鬼”！CAPCOM在生化系列开始走下坡路时及时推出了这款游戏鬼武者系列，鬼武者和生化危机都属AVG类游戏。在场景方面，鬼武者2可比生化的场景漂亮多了，不再只是局限于幽暗的房间内绕来绕去，鬼武者的场景可谓多种多样，林间小道、山岗、山道等等，特别是金山镇通往矿区的路相信很多人依然印象深刻吧，除主角外另有四位角色的加入使游戏性大大提高，通关一两遍是不能玩遍所有的角色情节的，这也使得游戏时间和流程大为提高，游戏中加入的道具搜索和交换使人欲罢不能。真是好游戏好玩不死，各位游戏同仁们，热身时间到了，快点拿出鬼武者2进行一下恶补吧，好让我们在鬼武者3中大显身手。(新耀 汪雪)

龙哥：太同意了！鬼武者系列的确实是款精品，尤以3代见长！想当初1代问世之初，我就为其中爽快的打斗、俊俏的人物和离奇的故事所吸引！几年以来痴心依然不改！3代我是一定要好好玩一下的！因为CAPCOM是我的偶像游戏厂商，鬼武者又是游戏中的偶像级大作，加上游戏中真正正确的加盟：你说，我怎么能不喜欢？！

●金太郎的复仇 (GBA/NAPS·TEAM)：在如今ACT游戏不景气的时代，就连连街角街机2D的GBA上，横轴卷轴横版游戏也是凤毛麟角了。第一眼看到本作的人，自然都会拿它和快打旋风ONE作比较，且被它的外表所迷惑。本作的画面表现可用“炫”来形容，用色清新艳丽，人物比例较大，动作细腻逼真，交代剧情时，还有动画演出。打斗时用人A、B键任意组合出多种连技，造出爽

快的打击感。音乐也算好听，就是曲调太单，整个游戏只有5首。游戏中除打倒敌人外，还有大量的动作解谜成份。每一关中都有不少陷阱、机关这类东西。这些解谜部分比打倒敌人还难，且无头绪，比如从A处打倒敌人杀敌到钥匙，再回B处打A，我觉得是啼笑皆生了，是本作的缺点。如果以杀敌为主，解谜为辅，再增加敌人的种类，增加主角的技巧（本作中L和R键的作用都是跳跃，显然没有做到物尽其用），本作就更加平衡且耐玩了。本作不失为GBA上的一部精致2D动作游戏，仍有待提高，望续作能有更好的表现。(四川 殷子龙)

龙哥：“太部”……估计如果在日本的任意一条大街上喊这个名字的话，回头率一定高！说实话，我是不太喜欢这个骑猪拿斧子的脏鬼男侠。大概是因为动画片的影响，觉得他十分地拜金！不过好像是我太神经了！（笑）

●明星大乱斗(PSP/HUDSON):HUDSON每当过年的时候，每年也出，各大厂商都纷纷推出节日气氛有特色的游戏软件，每年都有，今年也不例外。04年PS2主机推出新品格斗大作终于浮出水面，此作不限男女老少，在操作上肯定会使玩家眼前一亮，放弃在平的游戏软件，此作品会聚三大厂商看家众多明星，怎么会不让玩家掏腰包买此作品呢？本作跟拳皇、街霸等格斗游戏是不同的，连招方式也新颖了许多，主要在于格斗技巧不算很难，在过年时是能玩哥哥姐姐姐妹们对战上，一定很快乐，也不要忘长辈们。本作优点是PS2主机上支持四人对战，而且在画面上都较为火爆属于搞笑类型，使我无法不身入其境狂格斗一回，而本作在十分新鲜，本人强烈推荐给家上手对戏。(沈阳 魏博)

龙哥：论格斗，任天堂的似乎更有吸引力。但在PS2上玩不到，因此这款游戏也算是“绝无可恨”吧！

电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast PlayStation
WIN32/PC GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
WonderSwan

本为了入手自己喜欢的游戏,只能节省日常开支了,好友们看看我日益消瘦的钱包和身体,都心疼地劝道:“你可要悠着点儿啊——你要是花光了,我们找谁蹭饭去啊?”龙哥我真是感动得一塌糊涂啊!把这群家伙全部给我拖出去埋了!

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
3月4日	攻克机动队 STAND ALONE COMPLEX	攻克机动队 STAND ALONE COMPLEX	AOT	SCE
3月4日	零式舰上战斗记	零式舰上战斗记	STG	TAITO
3月4日	pop'n对战格斗球ONLINE	pop'n对战格斗球ONLINE	PUZ	KONAMI
3月4日	魁!!库罗帝高中~这或许是个游戏? 篇~	魁!!クロロティ高校~これはひょつとしてゲームなのか?編~	PUZ	HUDSON
3月11日	机神脱逃Demonbane (通常版/DX套装)	机神脱逃デモンベイン (通常版/DXパック)	AVG	角川书店
3月11日	告诉我! popotan	おしえて!ぽぽたん	PUZ	WEIIMADE
3月11日	怪物猎人	モンスターハンター	AOT	CAPCOM
3月18日	CROSS CHANNEL~TO ALL people~	クロスチャンネル~TO ALL people~	AVG	KID
3月18日	FIFA TOTAL FOOTBALL	FIFA TOTAL FOOTBALL	SPG	EA
3月18日	自由战士	フリーダム・ファイターズ	AOT	EA
3月18日	ASTRO BOY铁腕阿童木	ASTRO BOY 鉄腕アトム	ACT	SEGA
3月18日	樱花大战物语~神秘的巴黎~	サクラ大戦物語~ミステリアスパリ~	SLG	SEGA
3月18日	SAINTS神圣的魔物	SAINTS (セイント) 圣なる魔物	AOT	SCE
3月18日	波波罗罗斯~月之法则的冒险~	ポポロロース~月の定冒險~	RPG	SOE
3月18日	爆笑!!人生回廊NOVA看见兔子啦!!	爆笑!!人生回廊NOVAうさぎが見てるぞ!!	ETC	Taito
3月18日	大夜叉~诅咒的面具~	大夜叉~呪詛の仮面~	RPG	BANDAI
3月18日	超级机器人大大战MX	スーパーロボット大戦MX	SLG	BANPRESTO
3月18日	金色的弦	金色のコルダ	AOT	KOEI
3月18日	SIMPLE 2000系列VOL.46THE~挑战! 汉字检定~	SIMPLE 2000シリーズVOL.46THE汉字クイズ~チャレンジ! 汉字检定~	PUZ	DSPUBLISHER
3月18日	真・三国无双3 帝国	真・三国无双3 Empires	ACT	KOEI
3月18日	随身玩伴多罗与流星	どこどこもいっしょとロロと流れ星	ETC	SCEI
3月25日	怪兽大激战 (War of the Monsters)	怪兽大激战 (War of the Monsters)	AVT	CAPCOM
3月25日	OrangePocket~Lute~ (通常版/初回限定版)	オレンジポケットへリユート~	ETC	ビオー・ネット
3月25日	Sega Ages2500系列 OutRun2 (暂定)	セガエイジス2500シリーズアウトラン (暫題)	RAC	3DAges
3月25日	Sega Ages2500系列 冲破火网 (暂定)	セガエイジス2500シリーズアタックバーナー (暫題)	ACT	3DAges
3月25日	Sega Ages2500系列Deka Sleet Correction (暂定)	セガエイジス2500シリーズデカスリート・コレクション (暫題)	ETC	3DAges
3月25日	Sega Ages2500系列 北斗神拳 (暂定)	セガエイジス2500シリーズ 北斗の拳	ACT	3DAges
4月1日	金色的卡修贝尔~友情TAGBATTLE~	金色のガッシュベル~友情タッグバトル~	ACT	BANDAI
4月1日	块魂	块魂	AOT	NACOM
4月8日	撒哈拉少女VOL.1	ガズリンガールVOL.1	ACT	Marvelous
4月22日	筋肉人GENERATIONS	キン肉マンジエネレーションズ	ACT	BANDAI
4月22日	PANZER FRONT B型	パンツァーフロントB型	STG	ENTERPLAY
4月29日	炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートデラックス	RAC	HUDSON
4月下旬	新天魔界界GENERATION OF CHAOS IV (普通版/初回限定版)	新天魔界ジエネレーションオブカオスIV	ACT	IDEA Factory
4月	BACKYARD WRESTLING	バックヤードレスリング	AOT	EIDOS
4月	超高速! 族车王~法趾义理传说2~	超高速! 族車キングBU~イム趾义理传说2~	RAC	D3 PUBLISHER
4月	UFC 2004	UFC 2004	ACT	Marvelous
5月	依丽莎的炼金术士	イリスのアトリエエターナルマナ	SLG	GUST
10月31日	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas	ティム・バートンナイトメア~ビフォア・クリスマス	AVG	CAPCOM
2004年春	Gun Slinger Girl VOL.1 (暂定)	ガンスリンガーガール VOL.1(暫題)	ACT	BANDAI
2004年春	阳光洒落的林间道~在变迁的季节中~	木漏れ日の井木道~移り変わる季節の中で~	ETC	GNSOFTWARE
2004年夏	Cape的养育方法	カッパの扱い方	SLG	KONAMI
2004年预定	THE MAGICAL NINJA 儿雷也见参	THE MAGICAL NINJA 儿雷也见参	AOT	CAPCOM

2004年预定	异度传说 Freaks	ゼノサガ フリークス	RPG	NAMCO
2004年预定	萌生~欢迎光临青春少女~(通常版/初回限定版)	モエかん~萌えつ娘島へようこそ~(通常版/初回限定版)	SLG	PrincesSoft
2004年预定	十二国记~威严的王道红绿的蜕变	十二国记 赫々る王道 红绿の羽化	ACT	KONAMI
2004年预定	皇子奥林匹亚~激动!! 火箭选手~	ビボサルオリンピック~激动!! ガチャメカスリート~	ACT	SOE
2004年预定	杰克和达斯提2! 世界的遗产	ジャック×ダスター2	ACT	SOE
2004年	APOCRIPHA/0	アポクリファ/ゼロ	AVG	GN SOFTWARE
3月下旬	GUILTY GEAR RELOAD	ギルティギアゲックスリロード	ACT	SAMMY
4月24日	发条扑哧	ぶよぶよフィーバー	PUZ	SEGA
4月	式神之城II	式神の城II	STG	Kids-station
2004年春	天珠 参 回归之篇	天珠 参~回归ノ章~	ACT	FROM SOFTWARE
2004年夏	死或生在线	デッドオアライブオンライン	FTG	TECMO
2004年夏	halo2	halo2(ヘイロー2)	FPS	FROM SOFTWARE
2004年	蓝色之泪	青い泪	AVG	PUNAR SOFTWARE
2004年	Kameo	Kameo	ACT	MICROSOFT
2004年	寓言	Fable	RPG	MICROSOFT
2004年	MASTER SLAVE	マスタースレイブ	ACT	TAKUYO
2004年	RUNEBRID	ルーンブリッド	STG	TAKUYO
2004年	KINGDOM UNDER FIRE	キングダムアンダーファイアII	ACT	厂商不明
2004年	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK playmore
NINTENDO GAMECUBE				
3月4日	组合机器人 for GAMECUBE (暂定)	カスタイルロボ for GAMECUBE(暂题)	ACT	任天堂
3月4日	RoboCop 新的危机	ロボコップ新たな危機	RPG	TitusJapan
3月11日	合金装备索利德 双蛇	メタルギアソリッド ザツインスネークス	ACT	KONAMI
3月18日	超级猴子球2 随得版	スーパーモンキーボール2お買い得版	ACT	SEGA
3月18日	塞尔达传说·4神剑+	ゼルダの伝説4つの剣+	A・RPG	任天堂
3月18日	索尼克ADVENTURE2 BATTLE	ソニックアドベンチャー2バトル	ACT	SEGA
3月18日	机动战士高达战士们的轨迹	机动战士ガンダム战士達の軌跡	ACT	BANDAI
3月24日	发条扑哧	ぶよぶよフィーバー	PUZ	SEGA
2004年夏	家园	HOMELAND	SLG	CHUNSOFT
2004年未定	天外魔境3	天外魔境III NAMIDA	RPG	HUDSON
2004年未定	生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
2004年未定	星球狐狐 (暂定)	スターフォックス(暂题)	STG	任天堂
GAMEBOY ADVANCE				
3月18日	网球王子2004 亮金/靛根	テニスの王子様2004 Glorious Gold/Stylish silver	SPG	KONAMI
3月18日	游戏王·双六的双六	游戏王 双六のすごろく	RPG	KONAMI
3月26日	龙珠Z舞空斗剧	ドラゴンボールZ舞空斗劇	FTG	BANPRESTO
3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	リカちゃんのおしゃれ日記	AVG	Marvelous
3月	钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	钢の錬金術師迷走舞曲	RPG	BANDAI
3月	星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ鏡の大迷宮	ACT	任天堂
3月	爆裂魔界真拳~9级战士搞笑融合	ボロボーボ・ボロボーボ9級战士ギャグ融合	ACT	HUDSON
3月	ONE PIECE 海盜棒球	ONE PIECE ゴーイングベースボール	SPG	BANDAI
3月	侦探学园Q 究极推理挑战	究極の挑戦! トリックに挑め!	PUZ	KONAMI
3月	对决! Ultra Hero	対決! ウルトラヒーロー	FTG	ジョルダン
4月2日	和小狗一起!	2仔犬といっしょ! 2	EGC	CULTURE BRAIN
4月下旬	钢铁帝国 (暂定)	钢铁帝国(暂题)	ACT	STARFISH
4月	ZERO ONE SP	ゼロワンエスビー	ACT	FLUKI
2004年夏	传说·苏醒的龙王传说	レジェンズ~蘇る龙王传说~	RPG	BANDAI
2004年未定	GAMEBOY MUSIC	ゲームボーイミュージック	ETC	任天堂
2004年未定	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPG	任天堂

中国大陆行货PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	类型	厂商
2004年2月底	XIGO 最后的影子	PUZ	中青旅创格
2004年预定	实况足球 胜利十一人7·国际版	SPG	未定

最近感觉钱总是不够用, 木头又整天地抓着我捉来捉去, “铁骑和MGS限定版GC我都好想要啊, 到底该买哪一个才好啊?” 还是龙哥我“专一”, 下定决心要买MGS限定GC就无视其他的一切! (其实是再也挤不出钱了) 所以就恨“好心”的龙道: “买铁骑, 买铁骑…” (以后就有得蹭了, 嘿嘿)

玩游戏各人有各人的喜好，一般来讲日本游戏风格比较细腻，而欧美游戏则强调刺激与爽快感。在亚洲地区RPG类的游戏相当受欢迎，而在欧美则是以动作和运动类的游戏为主流。你只要跟着自己的感觉走就行了，玩儿游戏是为了让自己快乐，何必太在意自己有没有“随大流”呢？

Q 一定要回答我呀，我气疯了，3300我花了3000买的没想到现在只卖1900，气死我了。再就是JAVA大富翁游戏怎么装呀，谢谢你了，我都下来了就是不会装，是不是要什么软件呀……（哈尔滨 王峰）

看采用手机游戏的人也不少。这个游戏有Jar和Iao两个文件，将它们直接用电脑拷到手机的APPLICATION文件夹中，然后用手机的增加功能选项选择安装软件就行了。下期手机迷将有本部编辑特别奉献的NOKIA3300详细评测和介绍，请留意了！

Q 我的GBA卡的记忆电池没电了，网友告诉我不要去游戏店换，他说BOSS是当时就给你换说他会做什么手脚，还有他对我说其实胆子大自己换也可以，不过要找到合适的电池，他们的太阳就是没找好，就这么升天了，请问龙哥如果自己换要什么型号的电池……多少钱呀？（北京 画鱼）

换电池这种事也要麻烦到JS？这不是期望太高了吗？（笑）现在的GBA卡带大多采用的是镍锌扣电记忆，型号一般采用1018、2018或是2032。你买个厚一点的，从顶部把卡带撬开一个（不用全撬开），把原先的电池拔出来（拔的时候小心别把弹簧弄断了！），再把新电池插进去即可，电池最好买厚一点

的这样就能直接卡住而不需要用电焊焊了。龙哥个人认为以上步骤没什么难的。组装成本5元以下即可，够撑个一两年的了。

Q 本来俺满腔热情准备入手XG2T烧录卡的，但看了掌机迷10后……我动摇了。上面又介绍了几款烧录卡，功能一款比一款强大……帮我出个主意啥……还是有，俺想问那种SMS记忆棒备份出的烧录卡上的存档能不能用在普通卡带上？？俺发现那SMS记忆棒的本号是0.9，估计它还会不会升级？？比如来一个随时存档，或者不用重启便能复制存档等等什么的？？再问一个，游戏同样的话烧录卡能不能与普通卡带连线对战？一大堆问题没有吓着龙哥吧，找个时间帮俺回答吧……谢谢！（俺心里有个小九九，龙哥你看能不能把他登在电软的热线上？）不登也没问题的……回答案就好。）（广东高州 周亮）

1、烧录卡的发展趋势是远无止境……你自个儿觉得就行了，没必要一直等下去。2、可以用在普通卡带上。3、SMS记忆棒的本号以后会逐渐更新和升级的，功能也会越来越强大，请放心。4、只有游戏支持对线，游戏OK。问题虽然不那么，可龙哥不至于这样就会被吓倒吧？这不是把你的问题刊登出来了么？有问题就尽管放马过来吧，龙哥我在此恭候了。

Q 借用到电软邮购东西的机会顺便给你写封信，问几个问题：1、我记得有一期周刊曾登过免拆机读O的文章，说是需要启动盘什么的，照片也看了，不知道兼容性怎么样，读碟率不高，谁有卖，卖次世代商有没有邮购的？2、金手指里，“主码”是什么？“必须码”是什么？

3、前几天我决定去买台主机，后经三思后买了台50006版PS2回家。经测试一切OK，但听说5001美版的更好，想不通，是真的吗？4、DC上都有键盘和鼠标，不知PS2上有没有？哪有卖？（如果有的话）电脑上的键盘、鼠标能用不？PS2这类主机还是用鼠标有准头。最后……不用用电软也会越来越好。（河南郑州 彭东南）

1、这个东东我也不怎么清楚，商城没有这个。2、主码一必须码，这是实现一个游戏金手指功能所必需的，因此每个游戏都有一个MASTER CODE。3、这是谁说的啊，游戏店BOSS？没有的事，你玩着好就行了。4、PS2主机可以直接用普通的鼠标和键盘吗，不过鼠标和键盘是USB接口的。的确，玩PS2还是得这整行头来得顺手！

Q 看了前几期电软上的介绍，说FF10的男主角提达是以龙泽秀明为原型设计的？（XX 77）

对，事情正如你所说。龙哥我正好有一张图片，让我们也来顺便欣赏一下龙泽秀明的COSPLAY版提达和游戏里面的提达长得像不像？



Q 问两个小问题，望龙哥赐教。1、我们这里不算太发达，很少有人知道PS2、XBOX、DC……只知道关于PS的攻略等等，我们这儿的商场只有四、五家有卖PS原版的（全是盗版，

质量不保）而想买PS双磁卡更是前途渺茫，我想一些小玩家一定也是这么想的。希望电软能为像我们这样的小型玩家考虑考虑。2、我的PS（旧的）为什么只有一两张碟能读出彩色，其他全是黑白（前边的SONY与PLAY STATION都是彩色的，记忆卡那些也是彩色的）？开始我以为是电线的，可能彩色线松了，但放入能读出彩色的仍是彩色；后来我又认为事缘的事，因为我替VCD机镶好光头清洁剂擦在碟上，但彩色仍是彩色，而且我把碟擦过的碟（我的PS读出的黑白碟）借给同学后，他的PS却是彩色的，我实在是搞不懂了，期待你的答复。（X7）

1、电软不会忽略你们的。不过由于目前PS已没有多少什么新游戏推出了，再把以前的PS双磁卡重新拿出来读的话颇有“炒冷饭”的嫌疑，所以以后最多只会对几款经典的PS游戏进行回顾了。2、抱歉，你这个情况我也不太清楚原因，建议拿到比较信得过的BOSS那询问一下。其他读者如果对有什么好方法的话也可以以写信过来告诉我。

Q 龙哥：请问一下GBA用普通的5号充电电池可不可以用啊？对机器会不会有什么损伤？整天用南孚有点熬不住了。（河南商丘 羽良）

我一直用的就是GP超霸1300毫安的，充满电玩7、8小时没问题！只是好一点的充电电池对机器是没损伤的，起码我用了两年多台北GBA是没有毛病的。

Q 请问PS2日版50001在日本买约合人民币多少呀？（天津 MASTER）

啊？PS250001是美版的啊，什么时候成日版的呢？现在日元和人民币的汇率大概在100：7.8左右吧。

伟大的成长 小岛秀夫篇

小岛秀夫的成长轶事录

他就是这样一路走过来的！



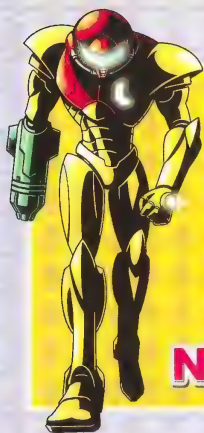
还在不懂事的时候就就被拉去看电影。小岛秀夫喜欢看电影，从小就喜欢看，而且他小时候还喜欢看一些父母便带到电影院的。他们不常看什么样的片子都会把我逗乐，还会对我发脾气。这种父母真是不可理喻啊！当时还没有给小岛留下什么阴影，但长大后阴影倒是大了。



总是拿社团活动的时间来玩。小岛在中学的时候一直是体育社的成员，那时候他每天在天气炎热的时候就去游泳，到附近的河里游泳，或者是在参加比赛的时候偷偷潜入体育馆内偷泳，结果还受了伤，干了一大堆的蠢事。



消失在黑潮里的第一个企划案。刚进KONAMI的时候是企划组，不过他的第一个企划案只被否决了。当时他还是个菜鸟，还花了半年的时间来写，可是那时候根本就没人教我怎么写企划书。本来还想继续干下去，不过后来被否决了，还好当时没有辞职（笑）。



游戏 新作情报

NEW SOFT LINE UP

最新游戏
大介绍

Contents

忍者外传	116
组装机器人	116
Killzone	117
GT赛车4	117
异度传说前传2 善与恶的彼岸	117
恶魔的呼吸 黑暗地带	117
HITMAN3 契约	118
SUDEKI	118
怪物史莱克2	118
装甲核心NEXUS	118
Advent Rising	119
La Pucelle Tactics	119
血腥左轮	119
索尼克ADVANCES	119
高达	119
战神	119

责编/龙哥

忍者外传

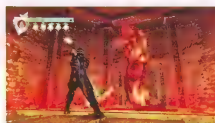
厂商: TECMO	发售日: 2004年3月2日
类型: ACT	价格: 7800日元 其他: ——

XBOX上最强的动作游戏“忍者外传”终于要在3月2日发售。该作将以FC上的三款原作为基础，并且会以高超的动作性和独特的世界观再度与世人见面！除了主角隼龙外，DOA中的绫子在该作中也有重要表现，在本作中她只有14岁。游戏中玩家可以使用的武器非常丰富，其中包括刀、剑、双节棍、弓箭等十余种兵器，而装甲车之类的大型兵器则需要特定的弓箭才能消灭。更加令人感动的是，隼龙在DOA系列中的一些经典招式也将在本作中重现。

例如如其成名技“钢板落”等都将收录其中，而一些跳墙动作等更是与FC上的原版一摸一样！



↑ 主角隼人能够更换多种武器，手持巨型镰刀的忍者？还真是少见啊！



↑ 游戏中的BOSS极具魄力！在炼狱中展开死斗！游戏操作相当爽快！

敬请期待下期完全攻略



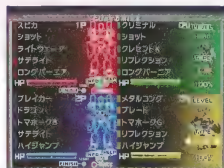
↑ 除了普通忍者所擅长的近身攻击外，隼人还能够使出大范围的攻击型魔法。

组装机器人

厂商: NINTENDO	发售日: 2004年3月4日
类型: A、RPG	价格: 5800日元 其他: ——

即将发售的NGC游戏“组装机器人”是一款比较另类的动作RPG。本作最大的特点就是玩家可以用手腕、腿、枪、炸弹等多达200多种的零部件组合出属于自己的机器人，并且可以组装出各种属性的机器人投入战斗。作为一款专门为NGC设计的游戏，“组装机器人”还将加入四人对战的要素。游戏中的四人对战模式分为“格斗冠军”和“队伍战”两种，“格斗冠军”是四名玩家互相乱斗，而“队伍战”则是由两名玩家组成一组进行的组队战，无论那种模式战斗场面肯定都会相当激烈！

此外，游戏中还有一个可以在战斗中切换机器人上阵的“TagMatch”模式，“人”海战术？



「游戏中的场景之一，和敌人展开战斗」

「游戏中可以对机器人进行相当细致的设定，发挥你的聪明才智，组装出只属于你的机器人吧！」

Killzone

PS2	厂商: SCEI	发售日: 2004年冬
	类型: FPS	价格: 未定
		其他: ——

“Killzone”是一款FPS游戏，游戏的战争设计灵感是从20世纪真实战争而来的：从一战的战壕，到二战的城镇围攻，再到越南的丛林战争。游戏中玩家可以4个不同的ISA军队中进行选择，每个都有自己独特的特殊能力和武器。游戏将

包括25种不同武器，据说这些都是影响现代战争的硬件设备。

此外，游戏中还有团队和多人战役，以及在线对抗。已知的有游戏将支持12人在线，并据说可以通过USB耳麦进行语音交流。

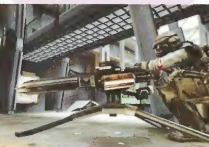
支持在线对战



↑用狙击枪锁定敌人，这家伙以死定了！

源自三战的FPS

“游戏交给多人对战，更高的敌人不及现实的真人！”



↑用重型武器扫射的感觉一级棒！

异度传说前传2·善与恶的彼端

PS2	厂商: NAMCO	发售日: 2004年8月
	类型: RPG	价格: 未定
		其他: ——

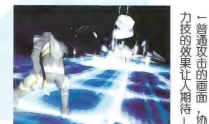
以深厚的世界观而闻名的RPG大作“异度传说”已经确定于今年8月发售。本作在战斗部分将会加入新要素——“协力技”，每个角色能学会的“协力技”都不相同，一般每位角色可以习得一至三种，发动时的画面异常华丽，攻击力自然也是非常之高！

负责该作角色设定的仍然是前作的田中久仁彦，而游戏音乐方面则由制作过“hack”音乐的尾浦由记负责。角色设计风格却有所改变，

显得更加成熟，目淡化了卡通化感觉，画面风格更加接近FF10。



↑和前作相比，人物显得成熟不少。



一普通攻击的正面，协力技的效果让人期待！

深厚世界观的RPG

GT赛车4

PS2	厂商: SCEI	发售日: 2004年秋
	类型: RAC	价格: 未定
		其他: ——

仅仅是“序章”篇就已经卖了70万套，GT的魅力可见一斑！与之前一些大型零售商猜测的6、7月间发售日不同的是，最近SONY宣布这款赛车游戏的终极大作将会在今年秋季推出！

人们之前广为猜测的游戏网络模式目前仍然还没有详细报道透露，不过SONY方面已经确认本作将可以以六人同玩，同时还会依此建造相应的“社团”，玩家们可以借此聊天、谈论游戏以及其它有关的汽车新闻。另外，该作还支持SONY将于下月推出的40G硬盘。

从本次发布的新画面看来，



↑游戏画面达到了系列最高！

“GT4”目前的完成度已经相当之高了。相信今秋发售应该不成问题！



赛车迷们的盛宴就在金秋！

恶魔的呼唤·黑暗地带

XB	厂商: BETHESDA	发售日: 2004年冬
	类型: AVG	价格: 未定
		其他: ——



“恶魔的呼唤·黑暗地带”是2003年E3大展上最好的游戏之一。除了动作、冒险和解谜的成分外，当然还有不可缺少的恐怖风格，游戏中还包括一个“健康系统”，玩家会由于遭到重创产生幻觉而无法看到真实场景，身体的某个部位

受伤也都会影响到主角的行动。最近本作的官方网站也已经开通了，上面包括游戏信息、原创图片、壁纸下载和游戏论坛，有兴趣的玩家可以在上面阅读到原著小说。



↑骷髅头、棺材，诡异的场景让人不寒而栗。



↑我忍到变态的敌人，决不能姑息！



HITMAN3 · 契约

XB	厂商: EIDOS	发售日: 2004年预定
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

“Hitman”系列一向以黑暗的世界观著称,极力表现人性的阴暗面。而最新作“契约”更是将这一特色发挥到了极致!

据游戏开发者的常务董事贾诺斯·弗莱慈说:“本作将会展示‘Hitman’全新的一面。这将是一款史诗级的游戏,它将让人一直感

到惶恐不安,同时从中得到难忘的游戏体验。我们所采用的全新技术将会让它成为市面上最先进的游戏之一。”

从目前所发布的画面来看,游戏中充满了血腥、暴力和阴暗的游戏画面,是一款不折不扣的V级成人游戏,本作中将会加入更多动作、更多武器,更加强调近身作战的重要性。

灰色的世界观 人性的黑暗面



↑ 臃肿的身体,这家伙一看就不是什么好鸟。



↑ 游戏中的画面相当细腻,将气氛烘托得很到位。

↑ 阴暗的走廊中有人躺在地,主角走过去前身查看。



怪物史莱克2

PS2	厂商: ACTIVISION	发售日: 2004年5月
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

应该有不少人都看过“怪物史莱克”这部电影吧?史莱克长得既不英俊也不可爱,可是还是有超多的人们喜欢他,我也是!如今,由梦工厂拍摄的怪物史莱克2即将在今年5月上市,同时其

游戏版也会发行。

游戏中收录了电影中出现的场景,并加入了一些新的场景,游戏过程中也会和影片中一样让你捧腹大笑,是一款不错的游戏。

期待度满点!



↑ 在森林中展开冒险,那头喜欢骑驴的驴子还是和史莱克形影不离。

搞笑的剧情



↑ 史莱克与敌人战斗的画面,让人回忆起一代中的那场群战。



↑ 游戏中会遇到不少谜题,破解方式也都相当好玩。

SUDEKI

XB	厂商: MICROSOFT	发售日: 2004年预定
	类型: A · RPG	价格: 未定 其他: ——

“SUDEKI”是日文中文“素戔”的发音,在中文里就是“很厉害、让人印象深刻”的意思。从游戏标题中隐含的深意就可以知道,这是微软专门为亚洲玩家准备的作品。事实上,本作不管在游戏画面表现、人物设定风格、战斗系统上都与美

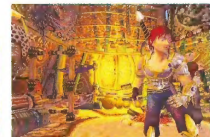
式RPG标榜的阴暗、真实、肌肉纠结的风格不同,而以日式RPG的明亮、美型风格为主。

对于国内的玩家们而言,最令人兴奋的就是这款游戏还将推出中文版!这也是XBOX上第一款完全中文化的RPG大作!

即将推出的 全中文RPG



↑ 日式风格的美式RPG?看来微软对亚洲的玩家还是挺照顾的嘛!



↑ 从画面上来看,游戏的人设和场景的设计还是带有不少欧美风格。

装甲核心NEXUS

PS2	厂商: FROMSOFTWARE	发售日: 2004年3月18日
	类型: SLG · ACT	价格: 7800日元 其他: ——

FROMSOFTWARE最近表示,原定于3月26日发售的“装甲核心”最新作“装甲核心NEXUS”将提前一周,也就是于3月18日发售。

本作为双光盘,“过去”的

REVOLUTION篇和“未来”的EVOLUTION篇虽然是两个独立的剧情,但记录却是同一个,也就是说玩家自行组装强化的机器人在每张光盘里都能使用。



一除过出色的机甲系统,游戏的画面也不赖。

在“过去”与“未来”中战斗



Advent Rising

XB	厂商: Majesco	发售日: 2004年9月
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

游戏中请到著名小说家Orson Scott Card负责故事剧情编写, 同时也将推出以这款游戏为基础的改编小说。让玩家不管在小说还是在游戏中都能体验到故事的惊奇冒险。

Majesco已经宣布将在本屆E3展出这款游戏大作, 到时候玩家就能体验这款内容有如壮大史诗般的银河冒险传奇!

在壮阔的宇宙中进行探险



英雄英雄! 即使是在宇宙中也会发生浪漫的事啊!

血腥左轮

PS2	厂商: ROCKSTAR	发售日: 2004年预定
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

自去年秋季CAPCOM由于种种原因放弃了游戏的发行计划, 由ROCKSTAR收购了游戏的制作发行权后, 最近由Rockstar重新包装的“红色死亡左轮”终于公布了最新开发成果。

本作是一款第三人称视角的射击动作游戏, 游戏背景设定在美国西部, 将带给玩家街机般的动作快感! 游戏中光影效果十分出色, 人物建模也极具功力。

出色的动作感



犹如西部片中的爽快!

寓言

XB	厂商: MICROSOFT	发售日: 2004年8月1日
	类型: RPG	价格: 未定 其他: ——

如今高自由度化似乎已经成为了游戏的发展大趋势, 著名制作人Peter Molyneux也将把玩家带入了一个更高自由度的游戏世界——“寓言”。游戏中, 由于黑暗力量的渗透, 原本过着田园牧歌般生活的英雄们变成了残忍而疯狂的战士, 只有主角一人幸免……

方向决定。在极具新异的人物外形非线性发展系统中, 主角的外形会随着行动和年龄等自动发生相应的变化。

在“寓言”中玩家扮演的就是自己, 整个游戏的内容贯穿了主角从15岁到80岁的人生轨迹。玩家的职业完全由自己的行动



完整的游戏人生

La Pucelle · Tactics

PS2	厂商: Mastiff Games	发售日: 2004年5月
	类型: S · RPG	价格: 未定 其他: ——

“La Pucelle · Tactics”将使用类似前作的作战系统, 这次主要着重于物品的使用和团队的阵形排列。游戏的故事发生在中古欧洲世纪, 而主题则是背叛和出卖!

游戏中, 玩家可以让人加入同盟, 战斗中用8个不同的角色,

并利用同盟的阵形进攻。



一流魔力的特效效果! 让人叹为观止!

超长的游戏进程



“可以以位置不同的阵形, 效果也会发生变化的。”

索尼克ADVANCE3

GBA	厂商: SEGA	发售日: 2004年春
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——



销量居然不足五万套?! 因此本作才会改在北美发售。

自去年年底厂商宣布将会在美国北部、中部和南部同时发行GBA版的“索尼克ADVANCE3”以来, 终于有了该作的最新情报。游戏已确定于今年第一季度发售。从公布的画面看来, 游戏在舞台设定上也更加倾向于发达的都市。

也许是日本人习惯SONIC风风火火的性格, 去年在GC以及PS2上推出的系列游戏两个版本的首周



一索尼克的防务, 音速中由音速! 音速中由音速!

战神

PS2	厂商: SCEI	发售日: 2004年预定
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

这款游戏是SONY旗下的Santa Monica Studios最近公布的, 游戏中玩家将扮演一位无名英雄, 其武器十分特别, 是两柄带有长长链条的短剑, 可以用来近身搏斗, 也可以远距离攻击敌人。

游戏战斗部分非常强调连招的快感, 比如你可以用链条剑将对方抛到半空中, 然后自己也跳到半空对其施展炫目的连续攻击。最令人期待的是, 玩家可以自由地将各种招式组合, 成为连续技。游戏本身没有固定的招式组合, 玩家要根据战斗实际情况有机组合各种招式。



丰富多变的招式组合方式



一在索尼克神的地方展开冒险!

NOTE 记事 BOX

2/25 ~ 3/4
小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑部之间的……
责编：龙哥



让我们一起分享
编辑部里的故事

2月25日

龙哥：忽然心血来潮，答应给女朋友买一个她最喜欢的手机作为生日礼物。结果她从众多品牌中挑出了三星T708！妈呀！3880！……现在一想起来就心痛！想想离她生日还有3个月，努力吧！！

飞月：早就想换手机了，虽然一直想买直板的，不过今天看到索爱SO605却一下子怦然心动。决定为了心爱的手机开始攒钱！不过它到底什么时候上市呢！

2月26日

凤林：受打击了，最近某女的耍人伎俩高潮……难道木头的最终宿命就是被老婆统治？！……我真是好男人的典范。

PERFECT：FF11玩出大突破！历经千辛万苦终于收集了土、风、火、雷、冰五种召唤兽。这里想特别说明日本的网络游戏玩家，他们很有团队意识，而且非常乐于助人，很有风度啊。

2月27日

凤林：每天早上上完澡都发现自己的发质特别的好，在镜子前活像个大疯子……看来有时间是该去考虑一下换成什么发型了。不过木头是坚决不会染发的。

飞月：被朋友耍了……他发短信告诉我这个月30号结婚，我居然就信了。555……2月睡有30号啊！

2月28日

龙哥：星期六不用加班的感觉真好！但幸运的人不多，还有几位“同仁”今天在公司里鏖战，哈哈！看来前几天突击把手头的事忙完是十分明智的！今后继续！

PERFECT：天啊！原来周末不用加班这么爽！10点多起来竟然兴奋得不知道干什么好……结果这一天时间就痛痛快快地过去了……其实无所事事也是生活

的一种态度，至少可以让人静下心来享受胡思乱想的乐趣。

2月29日

凤林：离自己生日还有整一个月哦……哇哈哈哈哈，你们休想吃请！！

PERFECT：今天我剪头发了！理由很简单，因为明天有同学聚会吗，自己总要注意一点形象。人真是天生爱面子的生物！想想也挺无聊的。

飞月：终于能休息一天喘口气了。睡了个懒觉又看了几张碟，不知不觉一天就这样过去了。幸福时光过就是快。

3月1日

龙哥：大家、凤林、雪人和我过了把演员瘾！这期的电击中应该可以看到我们是怎么折磨大家的！嘿嘿！很爽的！

大象：好容易想出一点子，准备用情景剧的方式介绍《WE7国际版》，可拍摄过程却是十分艰难！这里主要对凤林提出批评，NG太多！想干嘛老啊？！

雪人：正在忙排版，事从天上来。正在编辑《掌机迷》的雪人忽然被大家通知要参加《电击》光盘中段影像的拍摄工作，事先毫无准备的俺只好临时出任跑龙套的。虽然没有剧本，俺也没受过什么专业训练，可俺竟然一次也没NG，自己也佩服佩服自己啊！（大象：我踩，我踩踩踩。）

3月2日

飞月：累，只有一个累字可以形容我的状态。感冒外加数天熬夜加班，整个人像僵尸一样目光呆滞行动迟缓。但是，但是我不会轻易认输的！得要继续奋战！

雪人：自从拍了这部片子，忽然对自己的身材注意了一下。看看自己庞大的身躯，心里就纳闷：“当初自己中学当模特时的身材咋就一下子被套上了个游泳圈呢？”看来，俺也该增加一下运动量了！

大象：今天是个伟大的日子，我，病了。但是，依然加班到夜里11点！……一个电软编辑带病工作，这是什么精神？这是打肿脸充胖子的精神！

3月3日

大象：实在熬不住了！但是工作需要我，玩家们需要我，这期电击需要我……于是，今天我打的上班。又一个值得纪念的日子！

PERFECT：今天还让我写BOX记事，不知道我忙着呢吗？！龙哥这家伙其实是一个没有“眼力价”的人……

雪人：最近经常要为凤林排些照片，随着使用时间的增长，俺对数码产品的了解也越来越深，目前准备拜师大人为师，进一步深造！

3月4日

PERFECT：谁说记事BOX必须写发生过的事情！明天我要陪朋友去买车，虽然自己对汽车一窍不通，但是顺便体验一下小资的感觉也不错。一直以来总觉得“小资”这个词很贬义，不过这确实属许多人所向往的生活……人生吗，不必要太清高啦！

飞月：终于看到黎明的曙光了……

凤林：天啊，木头真是当演员的料，谁说我说得不好？成，你来！

龙哥：改版后的第一期记事BOX终于新鲜出炉了！！不知合不合大家的胃口。



电子游戏软件 NEXT

大型预告

最新情报连载

GC春季大作 合金装备 双蛇 洋尽剧情攻略+大研究



XBOX 忍者外传 剧情攻略+最强研究

攻略速

GUN GRAVE O.D.

夜叉机动队 STAND ALONE COMPLEX

影之心2剧情连载

Tales系谱

RPG新值

神秘！老牌栏目 归来传说

电击关注

实况达人 电软编辑部

EYETOY的非凡魅力 / 精彩影像

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见

更多精彩 两周后见